華鍵電視遊樂器叢書 P008



華 鍵 出 版 社

攻略本目錄

本社爲電視遊樂器遊戲攻略本專業出版社

①請向全省各任天堂租售店購買。

②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到。

③再買不到多找幾家看看。

④郵購：

到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳戶收
通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的電話
把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書。
劃撥10天未收到書請電話查詢。電話 (02) 911-5021

⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價爲準。

1. 超級瑪莉……120
2. 薩爾達的傳說……120
3. 魔界村……100
5. 地底探險……90
6. 中國拳……100
8. 影的傳說……90
9. 宇宙巡航機……90
12. 金牌瑪莉……120
13. 星際戰士……110
14. 巴比倫塔……100
16. 大盜五衛門……100
17. 北斗神拳……90
18. 高橋名人……90
21. 超級鐵板陣……100
22. 銀河戰士……120
24. 神秘的村雨城……120
25. 惡魔城……100
26. 勇者鬥惡龍一代……100
28. 太空女超人……110
29. 香蕉王子……100
30. 小貓的故事……100
32. 美式摔角……90
33. 迷宮組曲……110
34. 外星人……100
35. 長靴貓……100
37. 超級雷鳥號……80
39. 快樂城……100
41. 貓鼠大戰……100
42. 魔球神龍之謎……110
43. 兵蜂二代……100
44. 小叮噹……120
46. 七寶奇謀……100
47. 東海道五十三次……90
48. 追趕跑跳碰……90
49. 超人迴旋……90
50. 龍者挽歌……90
51. 黑金剛2……100
52. 魔城的騎人……100
53. 瑪利鬪天下秘技大全……100
55. 瑪多拉之翼……100
56. 魔鐘……100
57. 魔域戰記……100
58. 火之鳥……100
61. 女超人蒂拉……100
62. 太陽神……60
63. 林克冒險……120
64. 飛龍拳……60
68. 魔王的迷宮……100
69. 米老鼠……100
70. 威鵬童話……100
71. 十王劍之謎……100
72. 超級金礦……100
73. 明星之路……100
74. 作曲家……100
75. 立體大作戰……70
76. 魔幻仙境……120
77. 小超人……100
78. 偵探指令……70
80. 木偶奇遇記……80
81. 北斗神拳二代……100
82. 七寶奇謀二代寶島版……70
84. 魔界島……100
85. 打擊魔鬼……90
86. 熱血硬派……90
87. 未來戰士……90
88. 賽馬……90
89. 妖怪俱樂部……90
90. 不可思議之旅……70
91. 愛戰士……100
92. 新人類……120
95. 必勝秘技大集合(苗藥)……70
96. 金龜車(苗藥版)……90
97. 保齡球……90
102. 迷宮寺院……90
103. 星際坦克……100
104. 雅典娜……90
105. 巴比倫塔裏篇……[illegible]
106. 魔獸森林傳說……[illegible]
107. 拳擊王……[illegible]
108. 地獄之門……[illegible]
109. 高爾夫球一琴……[illegible]
110. 綠色兵團……[illegible]
111. 高橋名人二代……[illegible]
113. 兵蜂一代……[illegible]
114. 鬍人魔境傳……[illegible]
115. 立體棒球……[illegible]
116. 魔界少年……[illegible]
118. 風雲少林拳……[illegible]
119. 勇者鬥惡龍二代續集……[illegible]
120. 月風魔傳……[illegible]
122. 古文明之戰……[illegible]
124. 花式撞球……[illegible]
125. 屠龍劍……[illegible]
126. 超級秘技1……[illegible]
127. 夢工場……[illegible]
128. 荒島大冒險……[illegible]
130. 鐵達尼號之謎……[illegible]
131. 超級秘技2……[illegible]
132. 轟炸之王……[illegible]


華鍵電視遊樂器叢書 P008
PC · SUPER GAME
超級秘技
ULTRA TECHNICS
222種
超大附錄
天·外·魔·境
密碼解析
Perfect Collection
· R-TYPE
· 時空戰士
· 宇宙模擬戰
· 戰鬪裝甲人
· 龍 魂
· 迷宮歷險
· 超級聯盟
· P-47
華泰書店

PC SUPER GAME秘技大全集!!

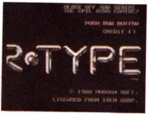
本書網羅了從1987年至1989年4月份以前發售的PC卡帶的所有秘技，書末並附有最新CD・ROM的RPG遊戲「天外魔境」的電腦內碼解析，可以使經驗值在瞬間變成最高，也可任意取得武器防具。另外還有魔神英雄傳、神奇女孩的選關、功夫的無敵設定、龍魂的大型電玩化畫面……等等，請你一一品味。

INDEX

R-TYPE I

①發現接關數增加法

在標題畫面中按選擇鈕，連按 I 鈕，接關數就會增加。但是要在示範畫面出現以前就開始遊戲，否則增加的接關數會消失。

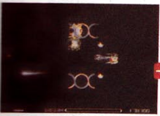


◀會增加這麼多！

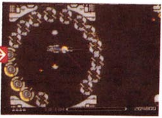
②恐怖的第 2 輪回出現

用全滿的裝備，連一次也不能失敗，清除了全部 4 關，看了結局以後，按RUN鈕，第二周就會開始。

第 2 周所出現的地形或敵人，雖然和第 1 周一樣，但比第 1 周激烈的攻擊正等待著你。且不能以通過第 1 輪回的武裝狀態，直接進入第二輪回，而是沒有霍斯的狀態開始。



▲沒有失敗，通過了全部地區。



◀攻擊激烈的2輪回。

③霍斯會從上方出現

對著第 3 關的巨大戰艦上部射出霍斯，自機要繞到下部去

霍斯就不會跟過來，而會從畫面消失。忍耐一會兒，在下方前進，霍斯就會從畫面上方下來，破壞巨大戰艦。

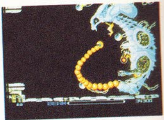




◀這樣的話，霍斯就會從上方出現，攻擊巨大戰艦的弱點。

④頭目新攻略

首先要取得導向飛彈，在頭目發動攻擊前，會搖動尾巴 2、3 次，要趁機像照片那樣，進入尾巴和胴體根部附近的安全地帶，就在此位置發射飛彈。



▲在這裏敵人就不會來攻。

⑤雷射在相反側……

在第 2 關裝備對地雷射並保持到頭目所在地，把自機移動到畫面的左下方，把霍斯放在茵斯爾出入口的下方。



◀雖然雷射會從相反側出現，却沒什麼用。

⑥後部引擎的弱點

巨大戰艦的後部引擎會對著 3 個方向射擊，是非常麻煩的傢伙，但有簡單破壞的方法。

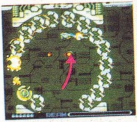
第 3 關開始後，就裝填波動砲的能源，從畫面左端發射，這樣後部引擎就會脫落（只限一輪回）。



◀比使用連射更容易破壞。

⑦第 2 周的康得朗

進入第 2 周的康得朗內側以前，先裝波動砲的砲彈，進入內側的瞬間，對著葛特龍的弱點射擊，然後稍微把霍斯對著葛特龍貼近，像照片那樣移動，就能通過。



◀沿著康特朗的圓圈，畫弧形上升就可以。

R-TYPE II

發現接關數增加法

在標題畫面中按選擇鈕，連按 I 鈕，然後示範畫面出現前開始遊戲和 R-TYPEI 完全一樣的超級秘技，要在示範畫面開始前出發。

⑨霍斯變換密碼

清除R-TYPE Ⅰ時，所出現R-TYPE Ⅱ用的密碼後方2個英文字，經過變換，就能裝備自己所喜歡狀態的武器。

2個之中前方的文字表示霍斯的階段和分辨是第5關還是第13關，後方的文字表示武器種類。至於組合法，看了表馬上就知道，就是把▣和◉的部分，從表中選擇了A、C、E、G、I、K、M、O的其中一個組合就可以。這密碼有1個速度，2個BIT，自機是5架，也裝備了飛彈。

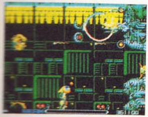
DIL-1134-●◉

密碼		A	C	E	G	I	K	M	O
●	霍斯	無		1段階		2段階		3段階	
	周回	1	2	1	2	1	2	1	2
◉	雷射	反射		対地		対空			

⑩在安全地帶，很快就能解決頭目

在第7關最後布朗格的安全地帶是右端的上方或下方，在這裡布朗格的攻擊弱，如果全副武裝，就能簡單的清除。自機雖然安全，但是要全副武裝，否則自己也不能發動攻擊。

第8關的安全地帶要用全副武裝，在畫面中央高度的左端就可以。從地方等待培多的口張開時，就發射霍斯，但要按住方向鍵的左方，不知道什麼原因，漩流不會來到自機的地方，所以只要注意密困應該就能看到結局。





◀雖然漩流會在這裡擦身而過，但是很安全。

⑪第6關的品克

在第6關後半被擊敗，就要從品克大量下來的地方出發，復活時在這裡要趁自機出現，閃爍的期間移動到通過上方牆壁的地方去先打一陣，就容易前進。



◀R-9出現的話，像照片那樣馬上到上方去。

⑫會左右移動的衛星比特

用方向鍵能方便地移動衛星比特，到畫面的最左方去，接下方向鍵的左方，比特就會對著前後移動。

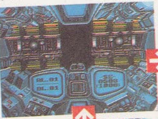
戰鬪裝甲人

⑬用名字改變音樂

登錄ＦＷ的起動碼時，要登錄「アアアアアアアア」，就能聽比平時更可笑的背景音樂。

⑭進入城市好幾次

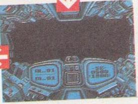
要進入城市時，先按住方向鍵以外的鈕，同時進去。若在詢問要否顯示密碼的畫面選擇「しない」，駕駛艙的外面會變成一片黑暗。此時在這裡按方向鍵上方，就會出現DOOR的顯示，把這地方拉開進入，不知什麼原因，又進入了城市的入口。在詢問否顯示密碼的畫面選擇了「しない」，同樣的情形會繼續。



▶按鈕進入裏面。



◀在這畫面選擇「しない」，就會變成怎樣。



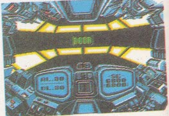
◀外面就變成黑暗，在這裡要把方向鍵往上按。



▶出現了DOOR的顯示，這裏又是城市的入口。

⑮密碼交換技

輸入密碼時，要把第５個和第35個文字交換，結果，然沒有經驗值，但是攻擊水準會升到30；再把第10個和最後的文字交換，防衛水準也會升到30。把這種事一起進行，從拉夫拉城市開始，兩種水準就以30開始，容易展開遊戲。但是不管如何，若在水準提高以後再交換一次密碼，水準都會回到1



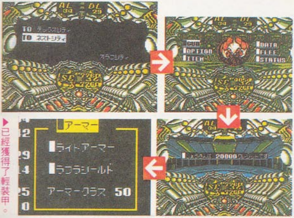
▲使用這種秘技，出發前ＡＬ、ＤＬ都會從30開始。

⑯不戰而勝

有一種方法能簡單地戰勝歐拉夫城市的艾西絲。首先要擊敗因賽後，去尼斯多城的迷宮中。到尼斯多城以前不能失敗，和巴沙卡體系戰鬥，如果輸了，就會回去歐拉夫城市，在那裏對艾西斯挑戰決鬥，不知道是什麼原因，沒有戰鬥就獲勝了，得到了獎金和光子裝甲

▶從區域8到地下區去

◀想辦法找到最後的首領，要故意輸給他。



▶已經獲得了輕裝甲。

◀決鬥突然獲勝。

⑰簡單的提高水準

想要提高攻擊水準的人在認為用一發就能擊敗敵人區域，連按Ⅰ鈕，再按方向鍵的左右任何一方和Ⅰ鈕保持這種狀態，雖然花時間，但是可以自動的戰鬥，提高水準。

想要提高防衛水準的人，儘量買抗高温等和直接攻擊無關的寶物。和敵人交戰時，雖然被攻擊，要儘量使用這些寶物，然後擊敗敵人。如果和雜巴交戰，一下子就能獲得1500之多的經驗值。



◀避免死掉，故意遭遇敵人的攻擊，能把敵人擊敗的話，就能獲得大量的經驗值。



▶如果用膠帶固定控制器，就會變成非常容易，花1小時就能提高水準。

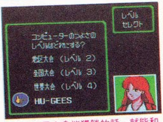
⑱精打細算賺錢

這是適合節儉人的超級秘技。在城市把分數變換為克雷吉，回到迷宮中，故意被擊敗，這樣就用不著花克雷吉，能量也會補充到全滿。

搥球大賽

⑲出現Hu-GEES

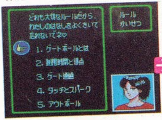
和電腦對戰時，要把電腦強度調到世界大會（水準 4）來比賽。戰勝了電腦，再度對戰時，到了水準選擇畫面，就會在世界大會下方出現叫Hu-GEES 的球隊。這球隊是比世界大會的水準更強的隊。



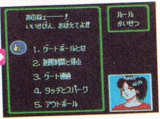
▲在世界大會能獲勝的話，就能和 Hu-GEES 隊交戰。

⑳爲了聽規則解説挨罵

在解説現則畫面，不管是那種項目都可以要聽很多次。如果這樣，就會説：「因爲都是重要的規則……」，但是聽完了這一次，又説：「已經忘了嗎？那麼，再説一次，仔細地聽。」聽完了 7 次，就説：「記清楚！別再忘了!!」就是這樣挨罵。



▲如果是平時，就會這樣説……。



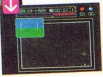
◀挨罵

㉑球消失了

不管是與遊戲的人或與電腦對戰都可以，首先要打第 1 球，讓球通過第 1 門，然後把 2 球打回第 2 門裡面。當下一個人準備發球時，原來打的人的球應該是在第 1 門的地方，但是已經消失了。在全體畫面時，球還在那裏，不知道跑到那裏去了。



◀最初的人先把球打到第門去。



▶第 2 個人想要打的時候，第 1 門的球消失了，跑到那裏去呢？

㉒叫暫停

首先要把搖桿連接在可供3人以上玩的連接器上，同時也要在3號插孔上接上搖桿，開始遊戲，在此時使用連接3號插孔的搖桿的Ｒｕｎ鈕，隨時都能叫暫停，普通是不會停止的。示範畫面或解說規則時，也能叫暫停。

㉓鈴鈴……的響

作戰講義模式，用條件的ＳＥＴ，把①號球到⑨號球重疊在完全同樣的地方然後把⑩號球放在附近，從⑩號球開始，作條件的ＳＥＴ，用⑩號球撞疊起來的球，就會產生鈴鈴……的聲音。

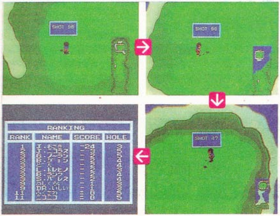


▲用⑩號撞疊著的球，就會產生利利………的聲音。

高爾夫大賽

㉔打了很多桿而獲勝

在錦標賽中，先在第1個和第2洞，對每個洞用最多的桿數98桿結束，然後在第3洞打47桿結束。本來是超過標準桿232桿，但不知什麼原因，顯示時低標準桿24桿，變成了最低桿但事實上還是超過標準桿232桿，所以以後雖然獲得博蒂，順位不會上升，相反的，變成最後一名。



▶第1洞要打98桿之多打完洞

◀第2洞同樣打98桿結速。

◀第3洞要用47桿打完，結果如何呢？

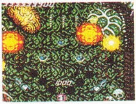
▶不知什麼原因，變成低標準桿24桿，成爲第1名。

異形彈珠

㉕有結局

把紅利灯統統點亮，精算紅利就能獲得額外球。儘量要獲得額外球，增加得分，然後要獲得得分顯示的最高值999999900 以上的分數。

這樣的話，得分顯示就在999999900 停止，能看到異形爆炸的結局，非常有迫力，後來也會出現訊息。



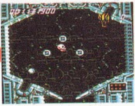
◀發生爆炸結局開始，非常激烈。

㉖發現隱藏紅利鳥

在從下方畫面的口能去的紅利舞台，只留下了一隻骸骨，把球放進左下的洞，結果會獲得紅利分數，鳥會出現。打中後，額外球會出現。



▶進入口中，去紅利舞台。



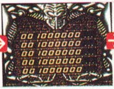
◀鳥出現在右上方，把牠擊敗，就能聽到銀河號的音樂。

㉗爲了捲軸會發生奇怪現像

在遊戲中，球快要掉到下半個畫面時，叫暫停。按選擇鈕，就會變成高分顯示畫面。繼續連按選擇鈕，就會輪流顯示高分數顯示畫面和遊戲畫面。球會爲了捲軸而移動。當這個球消失在畫面下方時，解除暫停，應該掉下去的球會回來。相反的，球到上方畫面去的時候，解除暫停，就會變成失敗。



▲球會掉下去。



▲利用畫面捲軸連續按選擇鈕。



▲球會回來。

F 1賽車

㉘測試行駛的畫面

選擇了車隊以後，就在顯示路線的畫面，按 II 鈕，這樣從摩納哥到日本的全部 7 條路線的選擇畫面出現。但是因爲是測試路線，繞了一周，就會回復到標題畫面。



◀會出現路選擇畫面。

蓋亞的徽章

㉙ 5 大秘密指令公開

在選擇士兵角色的畫面，輸入右表的指令，就會有各種事情發生。



士兵選擇時

- 能使用現代兵器
  下＋選擇鈕＋Ⓘ＋Ⓘ
- 名字是NCS成員
  上＋選擇鈕＋Ⓘ＋Ⓘ
- 角色會活動
  右＋選擇鈕＋Ⓘ＋Ⓘ
- 角色的形狀會變化
  左＋選擇鈕＋Ⓘ＋Ⓘ

魔法選擇時

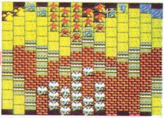
- 音樂選擇
  下＋選擇鈕＋Ⓘ

㉚交換密碼

如果密碼的第 2 個和第 3 個或第 8 個和第 9 個互相交換，士兵生產的點數會無限地增加。用這種方法大量生產無敵的光明之龍，就會變成相當大規模的局面。



▲注意畫面的右下方／點數幾乎變成無限。



▲用這種方法就能大量生產無敵的光明之龍，相當可觀。

改造超人

㉛ 4 大指令

在普通的橫捲軸畫面叫暫停，輸入①的指令，馬上就會跳關到首領面。在首領面同樣的輸入，就能跳過首領面。如果輸入②的指令，不管什麼時候，在任何地方都會突然死亡。而且如果的輸入③的指令，就會變成無敵。

另一個指令要在遊戲的人選擇畫面時使用，把④的指令輸入，就會變成同樣角色，出現2個人的模式。

④同樣的角色 2 個人的指令

按選擇鈕、 Run 和Ⅱ，再按Ⅰ。



◀平時出現在橫的游標會在縱出現，結果……。

◀用同樣的角色能2人同時玩，真有趣。

①跳關的指令

左、右、選擇鈕、右、左、選擇鈕、選擇鈕、Run。



◀也能清除動作模式和首領面。

②自殺指令

右、選擇鈕、左、選擇鈕、選擇鈕、Run。



◀輸入後按Run鈕、馬上會死亡。

③無敵指令

上、上、選擇鈕、下、Ⅱ、選擇鈕、Run。



◀不管受到那一種攻擊，生命不會減少。

㉜ 2 個人疊在一起 2 倍強

使用 1 個搖桿，卻選擇 2 PLAYERS ， 2 個人都會做同樣動作。把這個兩人拉到左端去，疊在一起以後和敵人戰鬥，攻擊力會變成 2 倍。



◀雖然稍微不容易操作，但攻擊力變成2倍。

大爆笑

㉝跳關

在1－4到地上向著右方前進，在洞的上方有3個磚塊，破壞最右方的磚塊，掉入洞，就會跳起來，到達跳關地帶的。

而且在3－3的地下一樓向著右方前進的地方，有2個平常跳也跳不上去的磚塊，在空中和從後方追來的老鼠衝突，就在那裏反彈跳上去，然後跳躍就能跳關到6－4去。



▲破壞磚塊。

▼用跳躍台跳關。





◀在磚塊左下方跳躍。

㉞2-4的奇怪面

踩落了2－4最初的電梯前方的雲，上電梯後再快速的掉下左方，這樣就會變成吃角老虎的畫面。從那裏出去，就會變成沒有看過的畫面，好像在丘嶺上站立著十字架。



▲如箭頭所示。

◀出現奇怪畫面。

少年高爾夫

㉟「結局」「音樂」和「討厭風」

適當的輸入名字，把會員號碼輸入爲「さいごみたり」，就能看結局。同樣的方法輸入「うしくん」，就是音響測驗。而且輸入「カゼもらい」後選擇終了，讓會員號碼變成空白，而開始的話，風力會變成0。



◀譬如說輸入「さいじみたい」，一下子就會變成結局。

㊱對女球僮吃豆腐

指按下選擇鈕叫出令選擇畫面，對準"勸告"（ADVICE），可愛的女球童會給你回答。要把這事做好幾次看看、她就會說意外的事情。



◀因爲可愛，不知不覺的看她。



◀希望能和球童聊天。

小蜜蜂88

㊲去進入裡關的指令

標題畫面時，**先按住方向鍵的上方**，再按Ｒｕｎ鈕出發。在選擇單機或２機的畫面，膠囊從青色變成紅色的話，就表示已成功地進入裡關了。敵人一開始就會發動猛攻，非常辛苦，但是在特定的關數，會出現各種顏色又能增加威力的威力膠囊。這種威力膠囊的顏色和所出現的回合與效果如下表所列。

增加威力的寶物會在擊敗了每關的最後一個敵人時出現。但如果最後擊敗的是合體後的巨大敵機時，因爲只出現青色的跳關膠囊，所以不能獲得增加威力的膠囊。

色	關數	效　果
紅	1.24	最強戰機
藍	4	2連射
白	11.23	3連射
黃	15	加快速度
綠	19	1UP

▶在選擇畫面，膠囊會變成紅色。



◀這個是裡關

㊳秘密獎金分數

跳宇宙之舞時，完全不要射擊，不要動，就能得到秘密獎金分數。如果是第一階段結束，就能得到10000 分，第２階段能得到15000 分，第３階段得到20000 分，第４階段得到25000 分。如果發現全部擊落不容易的話，就要拿這種分數。



▲不做任何事就能得到分數。

㊴畫面會卡住！

開始遊戲，被敵人的槍彈稍微擊中以前開始，連續按Ｒｕｎ鈕，儘量叫暫停。如果時機恰當，被擊敗時，畫面就會卡住，不管怎麼做也不能動。

㊵擊墜率200％

遊戲結束時所顯示的擊墜率，如果用普通方法不會超過100 ％，但是有一種方法能達到200 ％。首先，要用２機合一開始遊戲，並用一顆子彈擊敗２個敵人而將敵人全滅，就會變成擊墜率200 ％

▶擊墜率會變成200 ％，好棒！



究極之虎

㊶增加接關數

增加接關數的方法。在標題畫面按住方向鍵右方，同時連續按Ⅱ鈕，直昇機會出現，到靜止爲止的期間，接關數會增加，最多能增加到 9 次。



▲按住方向鍵右方，同時要繼續的按Ⅱ鈕。

▼在右下角落出現數字的話，就成功了，會繼續增加。





▲會增加到直昇機停止爲止。

㊷導向飛彈

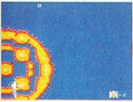
拿下黃色的組件，變換武器，槍彈會對著 4 方向發射，有一個方法能取得導向彈，就是先按住選擇鈕，同時拿黃色組件就可以。



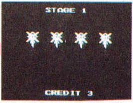
◀兩側的黃色槍彈會對著敵人飛去，真是方便。

㊸ 1 個炸彈就能增加 3 架

開始遊戲以後，馬上移動到左下方去丟炸彈，這樣機數突然會增加 3 架之多。



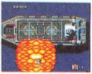
▶出發後去左下方發射炸彈。



◀故意死 1 次，看的結果確定增加了 2 架。

㊹不會被破壞的航空母艦

清除面時就會回到航空母艦，利用這機會丟下炸彈，航空母艦也不會被破壞。



◀將要過關時丟下炸彈，航空母艦非常硬，不會被破壞。

宇宙鐵漢眼鏡蛇

㊺馬上能開始

接電源，設定 CD-ROM ，就先按住Ⅰ鈕不要放開，再按Ｒｕｎ鈕，這樣可將布拉抽香煙的畫面，標題畫面，女高中生太空游



◀來到這位中年女性的前方，所以馬上能接關。

㊻在黑暗畫面

另外還有一種能消滅卡通畫面的超級秘技。首先要按照普通的情形，起動 CD-ROM ，等卡通畫面開始時，馬上按ＲＵＮ鈕，畫面就立刻消失變黑暗，然後開始說話。



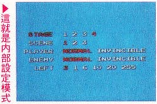
◀這個畫面出現後，馬上按Ｒｕｎ鈕，就能跳過。

功　夫

㊼發現內部設定模式

在標題畫面時按住選擇鈕，接著按１次方向鍵的上方。然後放開選擇鈕，按順序按上方３次，右方６次，下方２次，左方３次，就會變成內部設定模式，能讓自己變成無敵或選關 ， 必須要確實按，因爲輸入手續相當麻煩。

◀這就是內部設定模式。





◀變成無敵狀態馬上就可到達最後的面。

㊽重複演出

即開始遊戲後，你最後一次的遊戲過程會變成示範畫面。被打敗後，不要立刻開始，靜待標題畫面結束，你會發現你剛剛打的的過程會變成示範畫面。仔細地看這種畫面，就能研究自己什麼地方不對才會被擊敗。

㊾發現接關

變成遊戲結束回復標題畫面時，方向鍵的上下左右任何地方都都可以，按住後，再按下Run鈕，這樣就能從死去的舞台最初開始。

㊿清除了第 3 周

在這遊戲有隱藏的口信。首先要通過第 1 輪回，這樣就會顯示「ACT2」進入第 2 周，然後再通過第 2 輪回和第 3 輪回，這樣不會顯示為「ACT4」，會顯示(GIVE UP！)



▶終於來到了3周的最後面，但是覺得疲勞。

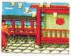


◀成功了，終於讓他投降。

◀然後如果擊敗這傢伙，一切都會結束，來吧！

51 第 2 周馬上能做

不管那一個舞台都可以，一旦死掉回復標題畫面，就按住操作器的 I II 和方向鍵上方，再按Run，開始遊戲，這樣就能玩這舞台的第 2 輪回。



▲烏龍茶出現。

52 必殺技出現的法則

和敵人的首領戰鬪時，被敵人連續打擊 2 次，以後若拳頭打中敵人，「大拳擊」便會使出來，被對方打了 3 次以後，拳頭打到敵人，「高速連發拳」就會出現。



◀這個就是大拳擊，是不是血液流進了拳頭而膨脹。

53 防禦才是最大的攻擊

和敵人的首領戰鬪時，有種方法能防禦敵人的拳擊或是踢。敵人發動了拳頭，就按 I 鈕，發動了踢時，就按 II 鈕，不過按的時機不容易！

54 猜拳

碰到首領時，要叫暫停好幾次，能看到主角和敵人賽拳的的情形，雖然賽拳獲勝也無意義……。



▶你輸了！



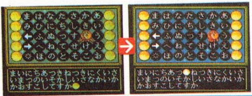
◀你贏了！

定吉七番系列秀吉之黃金

㊺烤章魚游標能自由的移動

在標題畫面選擇「おなじみ」，就會變成密碼畫面。在這裡把密碼弄錯時，用不著每次對準鍵頭；按住Ⅱ鈕同時按方向鍵，就能簡單的移動修正。

▶糟糕！密碼打錯了。

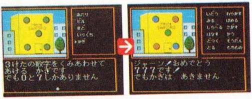


◀沒問題！如果有這種方法就能簡單修正。

㊻LUCKY-7會閃爍

要去 3 章的攝影場骰子的地方，在這裡會變成輸入密碼的場面，輸入「777 」，就會出現「恭喜恭喜」的口信，攝影場骰子的窗戶會閃爍，但是鎖不會打開。

▶因爲不知道，所以要試試輸入「777」。



◀雖然會發亮閃爍，但並不是鎖會開。8 CD-ROM模式。

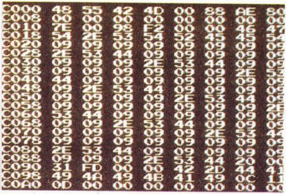
CD-ROM模式

㊼ 改變資料

在 CD-ROM 方式的標題，先按住右上 、Ⅰ和Ⅱ，然後按下選擇鈕，就會顯示記錄在CD-ROM方式裏面的內容。然後改變畫面上的數字就能改變所記錄的內內容，用右表學習操作方法後，馬上變更數字來變化記錄內容。

要把指令對準ＬＯＡＤ，按

在這個畫面的操作方法	
方向鍵	游標的移動
Ⅰ鈕	文字和數字輸入
Ⅱ鈕	取消
選擇鈕	指令的選擇
Run鈕	指令的執行



▶把快打旋風的高分數登錄畫面，統統改變為「999999・SD」；即使不回答問題，也能看到冒險大事界最後的畫面。

Run，這樣會顯示COOO，再按1次Run，結果會顯示記錄在COOO旁以後的內容。把指令對準EDIT，把COOO行到COAO行，變更爲像上方照片的數字。

把所有數字變更後，指令對準SAVE，按2次Run鈕，這樣就完成了。一旦把電源切斷後，設定吃冒險大事界碟片，開始遊戲。如果數字沒有輸入錯誤，可能會出現像右方的結果，如果失敗的話，就會改變爲剛才的模式，修正輸入錯誤的數字。

這種方法是要改變記錄內容，把自己的話記錄消除。如果不喜歡記錄消失，就在最初用LOAD指令按2次Run時，把COOO行到COAO行的數字記錄下來

輸入結果是……

快打旋風



◀全部的人都變成同樣名字。

冒險大事界



◀沒有問答就能到達最後。

就可以，把這數字輸入的話，就會回復到自己原來的記錄。

⑱ 2種音樂技

使用 CD-ROM 裝置，用普通的Hu卡片遊戲，同時也讓CD演奏，遊戲的音樂和CD的音樂會混在一起。把 CD-ROM 的遊戲用普通的CD唱機聽，就會演奏從3曲以後遊戲中的音樂，所以能選擇音樂，雖然不能玩遊戲，也能聽音樂。

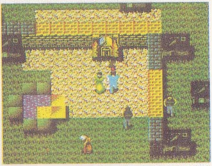
邪聖劍

⑲輸入密碼就會發生奇怪的事

在輸入密碼時按照在它右方的數目輸入（如「あ」輸入58個或「さ」輸入42個），再開始遊戲；結果就能拿著不應該拿的寶物，竟會發生這種奇怪事。

譬如Q的情形，把主角所有物的空白交給萊姆使用看看，就會出現金黃發亮的路，除此以外，也可以試試別種。

あ	58				
さ	42	B	56	チ	49
す	62	C	34	テ	30
そ	57	N	60	ト	47
な	26	Q	55	グ	51
ひ	35	X	44	ゲ	54
む	37	ア	45	ザ	64
り	61	オ	53	ズ	52
や	59	カ	39	ゾ	63
じ	46	キ	33	ヂ	50
ぜ	41	コ	31	デ	38
ば	36	サ	40	ド	48



▲在密碼輸入時把Q輸入55個時，就會發生這種事。在畫面上金色發亮的路金碧輝煌，而我只不過把空白寶物交給萊姆而已。

⑳丟掉還能找到

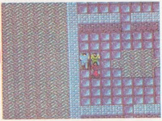
不小心掉了寶物，用不著傷腦筋。就在當場不要動，馬上按「尋找（さがす）」的指令，如果沒有移動，就能找到剛才所掉的寶物。

㉑用藍寶石（スターサファイア）飛往天空

在哈莫尼亞的南方，越過毒沼澤的地方有平原，在這裡要把藍寶石當作「道具」使用，跳關到天空之城去。



▲在這裏使用藍寶石。



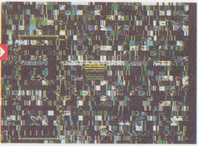
▲從平原飛到天空之城。

62亂七八糟的畫面

在寶物箱上方設定為「尋找（さがす）」，再指定沒有帶著道具角色使用「道具（どうぐ）」指令，結果畫面會變得很奇怪。



▲找到了寶物箱，在它上方使用「尋找」指令，再使用沒有帶任何道具角色的「道具」，這樣的話……。



▲怎麼搞的，到底是什麼東西，亂七八糟又奇奇怪怪！

63人站在城市的後方

要到城外去的時候，要沿著牆壁進行，排成一列，用一列狀態到達城外，在最後面的人就會出現在城市的上方。稍走一步，這人就會穿過城市。



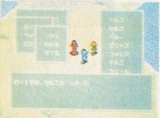
◀排列的方法有些不對。

64利用接關密碼省錢

同伴的兩個人死亡，想要讓他們復活，錢不夠時要住在旅館，聽接關密碼，然後RESET重新輸入剛才所聽的密碼，就用不著花錢，即可讓伙伴復活。

65使用セルス敵人就不會出現

在戰鬪中所使用的セルス，有讓敵人放棄戰鬪的效果，在移動中也能使用這個模式。在移動中使用セルス，敵人就不會出現，用這個方法能快速的移動，但對水準高的敵人無效。



▲移動中使用，會變成非常輕鬆。

死靈戰線

⑯持續刺出小刀

以戰鬪模式使用小刀時，按按鈕Ⅱ。但是如果繼續按住Ⅱ鈕，小刀便不會收回來，而保持刺出狀態。

以這種狀態活動，考慮敵人大小、站著或蹲下，就容易擊敗敵人，特別是對只能一個方向行動的敵人是很有效的方法。所以戰鬪模式一定要以繼續按住Ⅱ鈕的狀態，對戰鬪較有幫助。

▶刺出小刀，持續這種狀態前進。





◀能這麼簡單的刺殺敵人。

⑰蹲下來而滑倒

用戰鬪模式把方向鍵對斜下方按著，同時按Ⅰ鈕

會從畫面一端不斷滑動，滑到另一端去，但最後會被看不到的敵人擊敗。

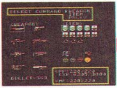


◀蹲著的狀態也能前進。

⑱不能使用寶物

在已經不能拿更多寶物的狀態下，如果再向某一個人要寶物，這樣就會失去所有寶物，連武器也不能使用，是很不好的狀態。如果想要這樣做，遊戲必須進行到相當程度，否則沒有辦法。

▶仔細看看有這麼多寶物。





◀哎呀！剛才豪華的寶物跑到那裏去了？

⑲經驗值9999變成 0

這種方法也是和⑱同樣的秘技，經驗值的顯示是 4 位數，所以上限是9999，超過這個數字，顯示就會變異常，連ＰＦ值都會變成 0 ，只要一接觸敵人就會死掉。



◀莫名其妙就結束。

⑦⓪用船在陸上行走

在河邊坐了船，就要朝陸地逐漸移動，一點一點地按方向鍵，就可以用船在陸地慢慢地移動。

▶一點一點的按方向鍵，就能進入陸地。





如果將船移到建築物上。此時即使想要坐船，也會自動進入建築物，如此便不能使用船。

◀船進入教堂，想要坐也不能坐。

凄之王傳説

⑦①突然變成最強的伙伴

結局完後，接Ｒｕｎ，美劍老人出現，他會告訴你密碼，EXP和ＧＯＬＤ都是65535 ，食物255 ，手榴彈15，藥也是15，「もおあおだ　らむああなだな　く」。把這些密碼用在接關時輸入，在伙伴中會有美劍千草和美劍

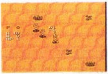


▲隱藏的角色和狀態一下子來臨。

12神之１的海達(ハイダ)，全部的人都穿了甲冑，經驗值也高，能用這種最強的伙伴遊戲。

⑦②讓戰鬪快速進行

按選擇鈕，將訊息（メッセージ）的速度調爲１，讓ＨＰ顯示在左方，然後同時按下選擇鈕和Ⅱ鈕，就會出現「バトルメッセージ(戰鬪訊息)」，在這種指令



◀戰鬪訊息消失，戰爭場面變成非常順利。

選擇「不顯示(ひょうじしない)」，訊息就會消失，戰鬪會變順利。

⑦③磨時間的遊戲

在南方港都房子裏面的少年，如果擊敗海的凄之王，就會給你他小心收藏著的Ｈｕ卡片（ＨＵカード），拿著這卡片去旅館消磨時間(ひまをつぶす)，就能玩過著悠遊人生的遊戲「佳能球」(參考64頁的　秘技)。雖然要付



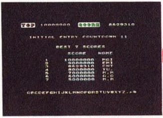
◀拿著Ｈｕ卡片，在旅館磨時間，就能玩佳能球的遊戲。

錢，但如果繼續獲勝就能得到獎金，越後面獎金就越增加，要注意按照城市的不同，費用和開始的關數都不同。

時空戰士

⑭接關

玩遊戲如果獲得40萬分以上的分數，就能進入高分數的第 7 名之內，會變成登錄名字的畫面。在這裏輸入爲ＣＮＴ，在標題畫面會出現 CONTINUE 的文字。然後遊標對著這文字出發，就能接關。能做接關的是加分舞台而已，如果在舞台 6 ～11被擊敗，就要從舞台 6 開始出發。



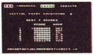
▲高分數登錄時，輸入爲ＣＮＴ。



▲在 START 出現 CONTINUE 。

⑮ＭＤ模式

和接關一樣，進入了高分數的前 7 個人之內，就在登錄名字的地方輸入爲ＭＤ，做成爲ＥＮＤ。然後在標題畫面選擇ＭＯＤＥ模式，就能做各種設定。操作盤是方向鍵上下的操作，會變成相反，等級能從遊戲的難易度選擇爲 3 階段，時空戰士能把剩下來的人數改變爲 5 個人。



▲登錄名字時，輸入爲ＭＤ。



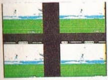
▲用標題畫面選擇模式，就能做各種設定。



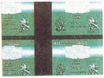
▲選擇音樂模式，一共能聽18曲之多，利用這種方法能製作自己的音樂集的遊戲。

⑯ 4 分割模式

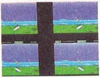
接了電源，標題畫面出現，就把開關關掉，又快速的開電源，要把這種動作重覆做好幾次，後來就能變成 4 分割模式。而且不但能變成 4 分割而已，有時會變成黑白或彩色會變成彩色或黑白畫面，不過要靠運氣，是不能選擇的。



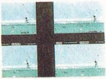
◀要變成這種情形，會相當辛苦。能變成這種畫面的機率非常低。



◀同樣的做，如果運氣好，就會變成黑白的復古畫面，而變成 4 分割模式。



▶音樂的速度雖然不改變，但動作變成非常快。



▶在黑白的世界進擊的時空戰士特別有趣。

⑰空洞的加分畫面

加分舞台的音樂相當好聽，所以才會想要使用暫停而慢慢的聽。但是大部分的遊戲音樂是一個模式結束，就會再重覆，但這場面的音樂不會重覆就結束了，這是很奇怪的事情。



◀叫暫停，後來音樂就會消失，有空洞感。

讓音樂結束以後解除暫停，再開利舞台，就會變成沒有ＢＧＭ空洞的感覺。

戰國麻將

⑱和 3 個同樣的人物打麻將

用「ノーマルモード」開始，選擇 3 個對象，然後取消第 2 個選擇的人，就能選擇和第 3 人同樣的人物。同樣取消第 1 個人，也能選擇和第 3 人同樣的人物。能讓對戰的對方 3 個人都變成同 1 個人物。



▲同樣的人有 3 個之多，而且連打牌的方法都一樣，所以輸贏可能要靠運氣。

孫悟空Ⅱ代

⑲黑白模式

標題畫面時按住十字鈕上方，Ⅰ和Ⅱ鈕，再按Ｒｕｎ鈕，讓遊戲開始，就會變成黑白模式。因為不能區別顏色不同的強敵，就不知道應該要攻擊幾次，很傷腦筋。

▶按住方向鍵上方、Ⅰ和Ⅱ，再按下Ｒｕｎ，畫面就會變黑白。





◀雖然他會出售寶物給我，但是連商店小姐也變成黑白。

⑳帶著寶物開始

在標題畫面按住上方、選擇鈕和Ⅰ，再按Ｒｕｎ，就可以以拿著恢復體力的葫蘆的狀態開始。按住上方，選擇鈕和Ⅱ鈕，再按Ｒｕｎ而開始，則可拿到接關寶物的神燈



▲剛剛出發就有燈火。

㉑角色會化身？

在標題畫面按照以下順序，按操作器的鈕，也就是按上，下、右、左、Ⅰ、Ⅱ、Ｒｕｎ。如果順利輸入，角色會做各種變換，除了紅色的鬼會變成悟空以外，商店的女孩會變成不倒翁。

最後按Ｒｕｎ，同時把79或80的指令輸入其中之一，也能和其它的秘技混合使用。

▶從那一面過來的，怎麼是悟空，到底怎麼回事？





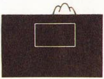
◀沒有想到會在不倒翁所經營的商店購物。

㉒阻礙示範畫面

在示範畫面能做各種惡作劇。繼續按Ⅰ鈕的狀態，孫悟空就不能跳躍，並不續按Ⅱ鈕狀態，孫悟空就不能攻擊。如果雙方都接下去，悟空就不能跳躍，也不能攻擊，馬上會死亡。

83在示範畫面結束遊戲

要在示範畫面等待悟空死亡爲止，如果覺得等待很麻煩，可使用82的方法，趕快把他殺死也可以。悟空死後畫面改變時，按Ｉ、Ⅱ和選擇鈕，同時按Ｒｕｎ，這樣雖然是示範畫面，不知什麼原因，會出現好像是遊戲結束的畫面。



◀還在開始遊戲前，示範畫面變成遊戲結束。

84讓他增殖獲得分數

如果有黃色的史萊姆，不要擊敗，要讓它分裂爲多數後，再馬上攻擊，這樣就能獲得很多寶物，趕快拿，否則寶物很快就會消失。



▶讓它分裂。

◀一下子攻擊。

85打 6 折能買到肉包

在第 2 關碰到沙悟淨後，再在第3關碰到沙悟淨就需用 500 塊買肉包，但如果在 2 面沒有碰到沙悟淨，就能用 200 塊買肉包。



◀在2面沒碰沙悟淨，就能用打6折的200塊買肉包。

86站在空中

在２－２面有像照片那樣的地方，就在那裏坐著，會對著左右移動的升降機，繼續按方向鍵左方，雖然升降機向右方移動，但悟空仍暫時能站在空中。



▲從這裏開始…。

◀能站在空中。

87不能買如意棒

對著第 1 關途中的八戒說話，然後去第2關，對著在破壞的牆壁前方的八戒說話，就會賣給你水準 2 的如意棒。但如果沒有找到第 1 關的八戒，而是對舞台 2 的八戒說話而已，就不會把水準 2 的如意棒賣給你，而會給你西瓜。

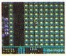


◀不要對1面的八戒說話，就能代替如意棒獲得西瓜。

迷宮歷險

⑱無敵狀態

在密碼輸入畫面按「DEBDE DEBDA」，同時按Run鈕和Ⅰ鈕，這樣會顯示密碼錯誤，變成選擇角色畫面，可以選擇喜歡的角色。



▲也會到達這種地方。

▼完全沒有死亡的前兆。



這時腳會變快得就像鬼那樣可怕，在 hit point 窗顯示的四種資料會變成最高值，能穿過門或人物以外的障礙物，而且連黑白二種魔法也差不多無限制的擁有超級角色。雖然這個角色會遭敵人的打擊，但體力大部分會從 0 變成999 ，所以不會那麼容易死掉（偶爾會死），如果能充分利用穿牆的功夫，三十分鐘內便會看到結局。

⑲公主和仙人

這個遊戲在最初有二個角色不能選擇，這二個角色是公主和仙人，但有一種密碼可以馬上使用他們。

把密碼輸入爲「JBBNJ HDCOG」就能使用公主，要使用仙人則輸入「IMGAJ MDPAI」就行了。

⑳用 DEBDE 使用公主

首先要做到出現⑱無敵狀態密碼錯誤的場面，然後按Ⅱ鈕，這時輸入公主的密碼「JBBNJ HDCOG」，這樣就能使用無敵狀態下之公主的遊戲。

同樣地，輸入「IMGAJ MDPAI」，無敵的仙人也會出現。

㉑糟糕的結局

使用⑱無敵狀態就能看到假結局。變成無敵後若任何地方都能穿過的話，就要疊在國王的上面，如果順利，假結局便開始。



◀和普通不同的結局開始，自己能當國王。

⑨② DEBDE 選擇面

使用⑧⑧超級密技變成無敵後衝進亞爾德城周圍的樹叢，這樣就能跳關各地方，看了下面的説到明就知道能到達的地方了，其他沒有在地圖上的樹叢都會變成和①一樣的地方，使用此方法能非常快速的看到結局。

1 遊戲開始後馬上出去的情形。
2 突然到達最後敵劍的房間。
3 關數14的舞台巴拉默斯之塔。
4 關數13的出發點，首領是葛拉隆。
5 關數12的出發點蜜斯特。
6 關數11的舞台亞爾德城北方的地下。
7 關數10的出發點雷惡波特的地下。
8 關數 9 的出發點拉梅茲附近。
9 關數 1 的首領，黑史達的地方。
10 關數 2 的出發點米巴的村裡。
11 關數 3 的舞台能見到羅絲瑪莉。
12 關數 4 的地方會和大蜈蚣戰鬪。
13 關數 5 水城的橋。
14 關數 6 的出發點雪梨的村落。
15 關數 7 石地的村落。
16 關數 8 的出發點美哈梅城。

亞爾德城南端的樹叢地圖



⑨③羅絲瑪莉的花

用⑧⑧超級密技變成無敵狀態後到羅絲瑪莉的地方，使用⑨①面的選擇就能馬上到達。

到了羅絲瑪莉的地方後，擊毀二側的花，但中央的花要留下來。

擊毀二側的花後應該能繞到中央的後方，繞到花的後方後推一推花，這時花就像能移動的岩石一樣。

⑨④碰到殺人虎時所使用的功夫

對付殺人虎有二種功夫，一人時，先用⑧⑧超級密技變成無敵狀態，然後繞到殺人虎的後方，這時殺人虎會跑到畫面外，不用管牠，到畫面的上方對準上下連續按鈕，這樣殺人虎會上下移動，幾次以後就變成没有任何人的畫面了。另外一種方法是二個人使用的密技，這次雖然不是在無敵狀態。但也會上當，首先二人協力擊敗殺人虎，擊敗殺人虎後會出現二個水晶，若一個人想拿二個水晶是不可能的，第二個水晶會移動，利用此種方法讓水晶移到畫面外，另一個人拿無法拿到水晶，二個人會變得不知所措而無法前進。

⑨⑤大蜈蚣變成二半

如果在無敵狀態下是容易做到的，不是無敵狀態但ＨＰ高的話應該也可以做到，首先在它變長時用身體撞大蜈蚣，如果成功的話，大蜈蚣的身體會被撞成二半。

⑯ 5人分同時操作

首先會到達問玩幾人分的場面，在開始的時候按Ⅰ鈕，然後在按住Ⅰ鈕的狀態下連續按Run鈕和Ⅱ鈕　雖然需要相當的時間和耐心，但過了一會兒就會顯示「二個人、三個人…」的畫面，變成一個人能同時操作5人以下的遊戲。

連續按Ｒｕｎ鈕雖然吃力，但使用慢動作搖桿這個動作就輕鬆多了。

⑰介紹角色和寶物

▶會詳細的介紹角色要仔細看。



看了示範畫面後，接著就會出現角色和魔物的介紹，但有一種方法能馬上看到角色和寶物，在標題畫面按Ⅰ鈕，就會出現角色的介紹，按Ⅱ鈕就會出現寶物的介紹。

⑱使姜達上當

▶變成這種狀態時已經等於獲勝了，要馬上把他幹掉。



姜達出現後馬上到右方，且沿著牆壁，移動到上方去，遊戲者到達上方時，若姜達對著斜右上方的話就成功了，不可以移錯位置，此時姜達會卡在上方而不會過來，而且槍彈只能對著上方牆壁方向射擊，所以遊戲者不會中彈，很容易就能獲勝。

⑲恐龍的攻略法

▶到恐龍的後方。



◀在這裡不會受到攻擊。

敗法，到恐龍的地方就會貼在上方的牆壁，雖然可能遭遇若干的攻擊，但要對著恐龍那面衝去，到了恐龍的後方就能安心了，這裡是安全地帶，只要輕輕地按鈕下去，然後改變方向，不斷攻擊恐龍就能擊敗牠。

⑳まものて和アレデ城？

▶「まものて」是什麼意思？



▶不是「アレデ」而是「アルデ」



遊戲開始後馬上到國王的地方，國王會跟你說話，要仔細聽國王的話，其中有一個地方會說錯，他會把アルデ城說成アレデ城，且拿下艾拉的球，馬上就會碰到姜達。

龍　魂

⑩縱畫面能遊戲

大型電玩的龍魂能用縱長畫面遊戲超級密技，雖然會變小，但會變成縱畫面的角色。

▶普通時為標題畫面，但按了57次重設……。



方法雖然有點麻煩，但按法簡單；接電源後按57次重設（RESET）就可以了，也就是說同時按選擇鈕和Run鈕，同時繼續按選擇鈕和Run鈕就能快速做到。



◀就會變成縱畫面，使用這種方法會有不同的感覺。

⑩音樂模式

在標題畫面按照左、右、下、上、選擇鈕、左的順序按鈕就變成音樂測試，其有四種模式，NORMAL是選擇普通音樂，SINGLE是反覆聽一首歌，PROGRAM是能指定10以下想聽的歌，SHUFFLE是自動選擇。



▲音樂模式畫面有各種功能，同時能充分享樂。

⑩再度看結局

完全擊敗左越，令人感動的結局。按任何鈕雖然不會發生事端，但不要把電源切掉，暫時維持這種狀況，這樣畫面就能完全伸展，也就能看到稍微縱長的結局。



◀縱畫面的結局也相當有趣。

⑩④發現隱藏寶物

用對地火焰對著照片的地方射擊，隱藏寶物會出現，若拿下寶物就會變得非常有威力，同時快速裝備力量翅膀和廣角火焰，且變小，在5、6、7、8面分別有一地方會出現寶物，特別是8面，拿下寶物就能輕易的閃避從左右刺過來的矛和陷阱，所以絕對要先拿寶物才前進。



▶5面，岩石開時射擊，凸出的頂上附近就會出現寶物。



◀6面，會出現寬度最大的冰壁的左上方，這個地方比較簡單容易拿到。



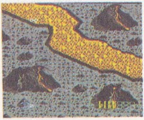
▲在7面也會出現，但非常不容易拿到。



▲8面又出現在這的寶物一定要拿到

⑩⑤標題畫面閃爍

示範畫面會閃爍7次，在從標題畫面變成示範畫面時，於示範畫面快出現時按Run鈕，如果時間剛好，畫面會連續地閃爍7次。



◀看了這圖雖不能了解，但事實上是閃爍。

⑩⑥敵人不能射擊

有一個能避免被從地上或海上的敵人射擊的安全地帶，這個地方就在敵人的正上方，如果在正上方，敵人雖張開口也不會噴射子彈。



▶普通這個像伙會噴射火彈，發動攻擊…。



▲如果繼續在上方，敵人就不會噴射火彈。

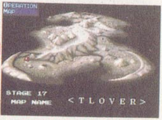
宇宙模擬戰

⑩⑦去裏舞台的方法

開始要把各面的密碼倒過來輸入於裏舞台，譬如把１面的密碼「REVOLT」輸入爲「TLOVER」就會開始，雖然地形會和１面一樣，但裏舞台非常困難。１面裏舞台在17面以後，就像１→17、２→18那樣對應表舞台，總共有32面。



▲清除16面就能進入裏面，有一種方法能簡單去裏面，那表示是不是不需要過關呢？



▲怎會有這種事，要把密碼倒過來輸入，需要調查原因。

⑩⑧發現觀戰模式

在標題畫面，游標對準１人用continue或是２人用continue，按住選擇鈕然後再按Ｒｕｎ鈕，不管輸入的是那一面的密碼都不要緊，如果使用１人用時，自己會變成蓋溪帝國，如果２人用就會變成觀察模式。



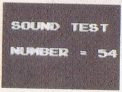
◀如果是1人用的話，敵軍和我軍會對調，自己變成蓋奇軍。



◀如果2人用的話，双方都由電腦玩遊戲，双方只是看著畫面而已。

⑩⑨充分的享受ＢＧＭ

把密碼輸入爲「ONGAKU」就會成變音樂測試模式，用方向鍵的上下鍵來選擇音樂，按Ⅰ鈕音樂就會出來。



◀換了音樂以後，也能換成其他音效

⑪⓪要有耐心的打50回合

開始戰鬪後，猛烈的攻擊，看起來好像獲勝但却不能獲勝，要纒鬪50回合以上，特殊的戰局才會發生，士兵們會變得疲勞不堪而輸了。



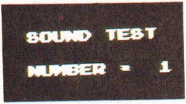
▲要有耐心的纒鬪50回合，保持有利的狀態，只要做無意義的移動就行了。

▼擊敗敵人前纒鬪50回合，馬上會被認定爲沒有資格當揮官。



⑪①畫面不動

繼續使用⑩⑧的超級秘技直到輸入密碼爲止，然後輸入測試音響的密碼「ONGAKU」，這樣畫面就會停下來而不能繼續，且唯一的辦法就是重設。



◀會在這種畫面停止，爲什麼不能做音響測試？

⑪②讓標題畫面出現好幾次

標題示範畫面結束後變成黑色時快按Ｒｕｎ鈕二次，這樣標題畫面就會重新開始，標題畫面結束後變成黑色再做一次……。



▲好看的標題示範畫面，等了一會兒以後……。

▼變成黑色時趕快按二次Ｒｕｎ鈕。





▲這樣又回到好看的標題示範畫面。

NO・RI・KO

⑪③ でもんすとれえしょん(示範)

在名字登錄的畫面輸入「でもんすとれえしょん」，把游標對準"おわり"出發，這樣會變成能選擇四種模式的畫面，"VISUAL"能看見遊戲中一切的照片，"CD"能聽見遊戲中播放範子小姐唱的所有的歌，"PSG"能聽到遊戲中的音効，而且"おしゃべり"和名字登錄畫面相似，範子小姐會對你説輸入的話之模式。



▲在這裡輸入密碼的話就能到達夢的模式。



▼從四種模式選擇遊戲。



◀這種模式能慢慢的享受在遊戲中所播放的「BGM」或音効。



◀這個模式能充分享受範子小姐的歌聲。成功了!



◀講話的模式，不能讓範子小姐講出離譜的話。



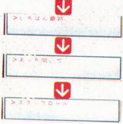
◀這是隱藏標題畫面嗎？如果不是，到底是什麼東西。

⑪④ 改正錯誤

在名字登錄畫面輸入「でばっぐしなくちゃね」，這樣就變成改正模式，從最初場面到最後爲止，從任何場面，從任何地方都能開始。



◀把密碼輸入爲需要改正錯誤……。



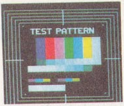
◀就會變成場面選擇畫面，選出你喜歡的場面看看。



◀欣賞範子小姐跳DISCO。

⑮碰

在接上電源，畫面出現以前，要繼續按住Ⅰ鈕和Ⅱ 這樣就會出現測試模式的畫面，能聽到範子「碰」的聲音。



◀跟著這個畫面會聽到碰的聲音。是不是打麻將？

⑯隱藏畫面

遊戲的後半是在範子家避雨，把臉轉過去以後，會出現流星劃過的場面。此時，要連續按①和②鈕看看，結果會出現隱藏畫面。隱藏畫面共有 3 種。





◀就能夠看到這種畫面

⑰用特寫拍攝照片

和範子一起去輕井沢時，一定要試試看超級秘技。範子要你替他拍照片時，在範子擺好姿勢的畫面出現時，就按Ⅱ鈕。結果，會從全身變成臉部特寫。以後每按Ⅱ的按鈕時，範子的全身和特寫會變換。



◀通常是這樣的，範子的全身在畫面上。



▶按Ⅱ鈕、範子的臉變成了特寫，看得很清楚。



▲在這裡，不要輸入任何東西



◀帽子雖然超出框外，但還是很好看。

⒅用猜拳獲勝

遊戲的後半是在範子家，臉向反方向的猜拳，如果猜拳輸的話，要按Ⅱ鈕，這樣就能取消現在的結果，是招無敵技。



◀輸了就按Ⅱ鈕，又能重新開始猜拳。

⒆無名氏

開始做做不登錄自己名字的遊戲，遊戲結束時，範子會叫你「無名氏」。在出現人物的介紹畫面就會變成「あなた」(你)。



▲什麼也不輸入。

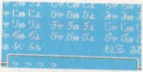
▼她會說無名氏





⒇羅巴克

只用「っ」輸入自己的名字看看，例如：用「っっっっ」這種名字來遊戲，到了遊戲最後，範子會叫遊戲者的名字，但嘴巴只是動動而已，不講任何事情。



◀你到底是什麼東西？金魚？

㉑範子!?

在約會當天的，如果等累了要回去，這樣範子就不會出現。而出現的是淡谷小姐。



▲等累了，想要回去……。



◀哎呀！恐怖。我絕對不喜歡這種人。

空中甜心(神話大戰)

⑫密碼特集

在標題畫面按Ｒｕｎ鈕，就會改變為選擇模式的選擇畫面，按照順序按①、②、右、左、①、②、右、左、①、①、左、左、②、②、右、右，會產生「叮鏘叮」的聲音，在畫面上出現「みことのり」的名字時，就算成功了。成功後，開始遊戲按暫停，再按Ｉ鈕，就會顯示密碼。

遊戲結束，回復到標題畫面，就和剛才一樣，輸入指令，按Ⅱ鈕就會變成密碼輸入畫面。輸入死掉前的密碼，就從記下密碼時的狀態開始，連寶物和靈力也按照當時的狀況再開始。

而且，也有６種不同的奇異現象的密碼。

其①，「おねがいだかみさまおかねくださいな」，靈力會變成30萬。

其②，「みにくいよいろがなんだかへんですよ」，畫面的顏色會變得亂七八糟。

其③，「ぼくんちのてれびはいまもしろくろだ」。畫面會變成黑白。

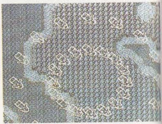
其④，「あかきつねめんもうまいしぐもうまい」：畫面會分割為４部份。

其⑤，「くさまくらたびにでたくみことのり」：能從自己所喜歡的面開始，但裝備是最差的

其⑥，「これだけはいれてはいけぬみごどのる」：用寶物全副武裝，可從自己喜歡的面開始



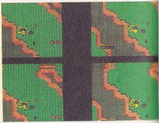
▲突然、可以到任何地方去。



▲黑白畫面對眼睛很有柔和感。



▲顏色和平時稍微不同。



▲分割成４部面的畫面，很不容易

⑫③接關16次

普通只能接關３次，但用這種指令，則能接關16次之多。在標題畫面，先按Ｒｕｎ鈕，改變爲選擇畫面，再按照順序按①、①、①、①、②、②、②、②，右、左、右、左、右、左、右、左。當音樂響起「叮鏘叮」就成功了。被擊敗１次就知道接關的字從「つづきから」變成「つずきから」，就能夠接關16次。



▲接關16次之多的話，就會覺得勉強能到結局去。

⑫④爲了４分割而變成奇怪的顏色

⑫的顏色會變成奇妙的顏色的秘技，及畫面４分割技合體的複合技。首先，把⑫的其④的「あかきつね……」的密碼輸入，開始遊戲，就在那裡故意被擊敗，結束遊戲，變成遊戲結束３次，再接關３次。然後再改成密碼輸入畫面，輸入其②的「みにくいよ……」密碼，如此一來，畫面就會變成奇怪的顏色。



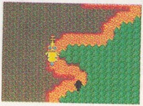
▲變成４分割以後，輸入密碼時，連字也會變成四分之一，不容易看，而且刺眼。

▼顏色改變，而且變成４分割畫面，所以是非常不可思議的畫面，不同於平常，會產生奇妙的感覺。



⑫⑤用被擊敗的表情出發

示範畫面的哈尼，在被敵人槍彈擊中的瞬間，按Ｒｕｎ鈕就開始遊戲。遊戲開始的瞬間。哈尼的表情是被槍彈擊中時的表情。



◀在開始以前就呈現被擊敗的表情，是多麼不吉利。

超級聯盟

⑯介紹全對戰密碼

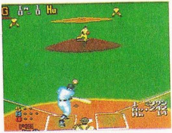
錦標賽的全對戰密碼一覽表。

在表中的♠、♥、♣、♦，個別把下面所寫對應的文字的字放進去就可以。空欄没有什麼作用，只是出發時的對戰對象。

所對應的文字和數字

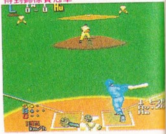
♣—A、B、C、D、E、F ♠—6、7、8、9、A、B
♦—8、9、A、B、C、D ♥—0、1、2、3、4、5

自分／相手	T	W	S	C	D	G	Bu	O	H	F	Br	L
T	——						0135	ADE5	BF2B	BE2B	A0E5	317C
W		——	4♠F6	5♠F6	6♠F6	7♠F6	0134	ADE4	AF2B	AE2B	A0E4	317D
S	2♠F6	3♠F6	——	5♠F5	6♠F5	7♠F5	0133	ADE3	DF2B	DE2B	A0E3	317A
C	2♠F5	3♠F5	4♠F5	——	6♠F4	7♠F4	0132	ADE2	CF2B	CE2B	A0E2	317B
D	2♠F4	3♠F4	4♠F4	5♠F4	——	7♠F3	0131	ADE1	FF2B	FE2B	A0E1	3178
G	2♠F3	3♠F3	4♠F3	5♠F3	6♠F3	——	0130	ADE0	EF2B	EE2B	A0E0	3179
Bu	2AF2	3AF2	4AF2	5AF2	6AF2	7AF2	——					
O	2BF2	3BF2	4BF2	5BF2	6BF2	7BF2		——	♣F2F	♣E2F	E0E♥	717♦
H	28F2	38F2	48F2	58F2	68F2	78F2	053♥	EDE♥	——	♣E2C	D0E♥	417♦
F	29F2	39F2	49F2	59F2	69F2	79F2	063♥	DDE♥	♣F2C	——	C0E♥	517♦
Br	26F2	36F2	46F2	56F2	66F2	76F2	073♥	CDE♥	♣F2D	♣E2D	——	217♦
L	27F2	37F2	47F2	57F2	67F2	77F2	003♥	BDE♥	♣F2A	♣E2A	B0E♥	——
Hu	2♠F1	3♠F1	4♠F1	5♠F1	6♠F1	7♠F1	023♥	9DE♥	♣F28	♣E28	90E♥	017♦



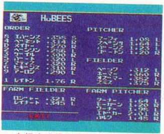
▲也可以和強敵休比斯突然對戰，磨練技術。

▼休比斯對L隊。擊敗休比斯，就能得到錦標賽冠軍。

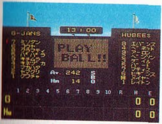


⑫⑦和休比斯對戰

在選擇VS模式的隊時，同時按下選擇鈕，Run及I鈕，就能和休比斯對戰。



▲有很多感覺很可怕的名字的選手，大概是強手吧。



◀哇！這就是有名的休比斯的明星球員。

⑫⑧用休比斯遊戲

要選擇EDIT模式的球隊時，同時按下選擇鈕和A鈕，就能夠變更休比斯的陣容。要選擇VS模式的球隊時，同時按下選擇鈕和I鈕，休比斯隊就會變成自己的球隊。



⑫⑨改變先攻、後攻

用VS模式或OPEN模式選擇球隊以後，就按方向鍵的左方或右方看看，這樣就能自由地改變先攻和後攻。

而且，這個時候連刺眼的顏色也會改變，也就是能用自己喜歡的顏色遊戲。



▲現在，我改成先攻，而你改成後功。



▲現在，我改成後攻，而你改成先攻。

⑬⓪在投手踏板會發出聲音的旋轉魔球

在我方攻擊時，輪到投手打擊時就改派代打，這樣本局結束以後，就會變成選擇投手的畫面。就在這個時候，同時按Ⅰ和Ⅱ鈕，用這種方法，名單畫面就會跳過去，變成投球的畫面。而且，會突然開始投球，投出去的球掉在投手踏板時，會引起一陣灰塵和聲音。這個球沒有到達打擊手的位置，因此後面的遊戲就不會進行。所以雖然是投了球，最後不得不重新RESET。



▲首先，要對投手派出代打入。逃哇！要逃過魔球。

▼是投手的選擇畫面。




▲投手你到底怎麼了？

⑬①能打觸擊球

要打觸擊球時，在球碰到的瞬間，馬上按①鈕，這樣子就會打出比平時強烈的觸擊球，如果成功了，就是內野安打。

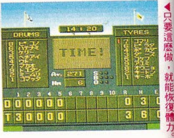

◀首先，要和平時一樣，擺出打觸球的姿勢。


◀和平時的觸擊球球勢不同，到底要滾到什麼地方去。


▶你看，球滾到那裏去，變成了內野安打。

⑬②投手的體力恢復

比賽時，投手體力會消失，如果有這種情況的話，要按選擇鈕以爭取時間。然後，按②鈕，就會變成計分板的畫面；然後再回復遊戲畫面，投手的體力就恢復了。



◀只要這麼做，就能恢復體力。

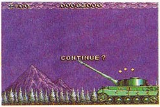
P・47

133 接關 8 次

按住Ⅰ鈕和選擇鈕，接上電源，繼續按一陣子，會有 5 架直昇機從右方出現。這個時候，先放開選擇鈕，但Ⅰ鈕不要放開，此時按Ｒｕｎ鈕，如果成功的話，平時只是接關一次，則可以變成接關 8 次之多。



▲這個編隊出現時，就是遊戲開始。



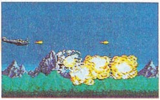
▲能接關 8 次之多。

134 休培森的攻略法

休培森出現以後，要趕快到後方去，像照片那樣，對準尾翼上方攻擊的話，敵人的槍彈就完全不會擊中我們，於是便能擊破它。

給它某種程度的傷害，有時候休培森就會改變位置。如果能夠沈著移動的話，又能進入死角了。


▲攻擊休培森的這個地方即可，。


▲擊中了休培森。

13000公里大賽車

135 在示範畫面中遊戲

汽車在示範畫面中行駛時，可做 2 種操作遊戲。

第一，在示範畫面中行駛，按控制器的按鈕，剎車燈就會亮起來。

第三，汽車翻覆時，按下方向鍵，會產生換擋的聲音。

功夫小子

⑬⑥自投羅網的小卒

在任何面都會出現秘技。擊敗首領以後，不要馬上走到底過關，稍微回去把小卒帶來，然後再過關的話，小卒們雖沒有被擊敗，但也會掉下去。

▶把1面的首領擊敗後，稍微回去，把小卒帶到舞台的最後。





◀在廂車的前方清除舞台，同時，雖然沒有用腳踢，也沒有打擊，但會自己滅亡。

⑬⑦時間到了也不會死

時間到時要趕快蹲下來，即使沒有時間了，也不會死。但如果站起來的話，就難逃一死。



◀時間雖然到了，也不會死。敵人會繼續出現，可以用腳把敵人掃倒，便能得到分數。

⑬⑧向後踢就能擊敗

在上面會出現騎著機車的傢伙－地獄天使。有一種方法能朝後把它擊倒：當機車從後面衝過來時，趁機垂直跳起來踢，會踢到他的臂部而導致翻車。



▲要趁機跳起來踢。



▼好像打中臂部把敵人擊倒。

⑬⑨美女消失？

擊敗了最後的大首領－大魔鬼，要到操作桿旁邊蹲下來，這樣的話，起重機降下來，美女會消失；如果到中央去的話，美女又會出現。



▶準備想辦法擊且最後的敵人大魔鬼，救出美女。

▼把操作桿按下ON，這樣的話，終於能救出美女。雖然覺得疲倦，這麼想而蹲下去的話，踹！美女就消失了。



⑭⓪ 美女消失

擊敗最後的大首領以後，用連射的狀態按Ⅰ或Ⅱ鈕，跳過去按開關。這樣的話，美女會下來，馬上用連續跳踢或連續空中揮拳的方式移動到左方去，把美女從畫面上消除掉。過一會兒回來，美女會被放在此鐵架更下面而消失，放開按鈕，就會在畫面上聽到結局的音樂。

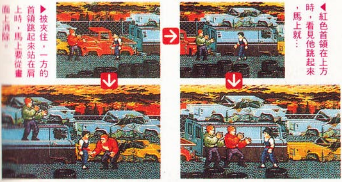


◀美女消失的結束畫面。

⑭① 2個首領的奇怪行動

要去第2面首領的地方。被2個首領夾住了，其中一個會翻跟斗，然後站在反側的首領肩上，這個時候，在這個首領要跳的瞬間，會把畫面捲軸到跳出的首領方向去；此時讓站在肩上的場面，從畫面完全消失。

暫時往那個方向走走看，如果敵人是坐在肩上的狀態追過來的話就成功。紅色的首領在上方時，從肩上跳的時候，馬上會出現在綠色首領眼前。綠色首領在上方的情形就站在半空中。



▶被夾住，一方的首領跳起來站在肩上時，馬上要從畫面上消除。

◀紅色首領在上方時，看見他跳起來，馬上就…

▲綠色首領在上方時，就會在半空中。

▲快速地跳開到綠色首領前方。

⑭② 在空中行走的敵人

從4面出發地點稍微前進，拉雷保布會出現在2樓。但在他跳下來以前，把畫面對著出發地點捲軸，雖然沒有落脚處，但可以在空中行走。



◀在空中行走？是超人嗎？

冒險大事界

⑭「STAFF」介紹

隨時都能看到一切清除以後的STAFF介紹。但是要過關到最後，否則就看不到。

在密碼輸入畫面，輸入爲「STAFF」以後，按①鈕，這樣的話，就會突然變成「STAFF」介紹。「STAFF」介紹以後，又會變成密碼輸入畫面，可以重複做好幾次。

⑭能看未來或過去

首先，要過關到最後，或是開始遊戲把游標對準角色的臉，按①鈕；如果這個角色在未來或過去，以不同的樣子出現的話，就可以看到這種場面。



◀十字架天使會變身2次。

⑮爲了各種事而挨罵

在時空地圖上不做任何事，就會挨罵而恢復標題畫面。在説明書上雖然這麼寫，但要選擇時空地圖以後的第幾彈的畫面，一陣子都不做事，同樣會挨罵而回去

而且，首領出現時，把游標放在解説者「みてちよんまげ」的地方，按①鈕，也會挨罵。

冒險世界

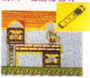
⑯有幫助的寶物！

在此介紹能讓遊戲容易進行的5種寶物位置：在隱藏房間有3個，在店裡有1個，在普通房間有1個。仔細看照片找找看。

▼看起來好像是普通牆壁，但都隱藏著東西。



▼這裡事實上是隱藏房間，在這裡也有。





◀從這個地方上去就有。



◀要進入2次才能找到。



◀在這裡有普通房間。

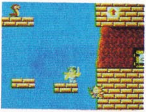
⑭⑦什麼是キモチイイ？

擊敗敵人時，硬幣出現的話，就按RUN鈕叫暫停，然後放開暫停，馬上拿硬幣。這樣的話，就能聽到「キモチイイ」。用其它的寶物也能做同樣的事。

⑭⑧歐克爬上牆壁

在第2回合的最後部份，有飛箭攻擊的歐克，可以用劍來刺殺這個傢伙。過了一會兒，歐克再度復活，要再刺殺他；然後他又會復活，可從右側攻擊他，用劍刺殺，歐克就會下去後面，但刺了3次的話，應該會從懸崖掉下去；讓歐克掉下去以後，也要讓洛可可下去。

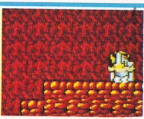
歐克在火海中掙扎，過了一會兒，會對著右方跳過去，陷入牆壁中爬上去。



◀這樣上去

⑭⑨洛可可會隱藏臉

在第2回合獲得了寬刃劍就能使用超級秘技，把洛可可慢慢疊在路途中的箭頭處。這樣的話，洛可可就會用劍隱藏臉。



◀和平時不同，會把臉掩蓋起來。

⑮⓪聖蝶士的酒店出現

掉進瑪姆沙漠的陷井中，就去有鑰匙的房間，並擊敗房間內的敵人，到外面去，馬上按方向鍵的上方。這樣的話，不知道為什麼就會去聖蝶士所在的酒店。



◀在此按方向鍵的上方，就能去奇怪的地方。



▶去聖蝶士所開的酒店。在這裡，她會說奇怪的事。

⑮①喜歡赤脚

不要買鞋子玩遊戲，然後給洛可可穿敵人所給的鞋子，洛可可就會說「我比較喜歡赤脚」。



◀是不是赤脚對健康較好，所以他喜歡光著脚？眞是奇怪的傢伙！

快打旋風

⑮是不是無敵

和敵人戰鬥時，連續按暫停的話，差不多就會變成無敵，也就是繼續按ＲＵＮ鈕，敵人就不會攻擊你。但只是這樣做也不能獲勝，所以要同時繼續按①鈕和②鈕，如此就能傷害敵人而獲勝。



◀敵人想攻擊時，使用暫停。



▶此時敵人會突然不攻擊。



◀所以完全不會受傷，並擊敗敵人。

⑯能用各種招的名字

在獲得高分，登錄名字的畫面，輸入「ＳＤ」的名字。然後恢復標題畫面，接關數增加爲７。在這裡，按住Ⅰ和Ⅱ鈕，再按選擇鈕，就會變成面的選擇畫面。要選擇某種畫面來開始遊戲，就按ＲＵＮ鈕決定，因爲選擇鈕和方向鍵的組合，就能簡單地使用３種必殺技。

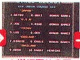
用選擇鈕和敵人所在地的方向鍵（左或右），能使用波動拳；用選擇鈕和敵人所在方向的反向鍵（左或右），能使用龍卷旋風脚；用選擇鈕和按右下或左下，就能使用昇龍拳。



▲輸入「ＳＤ」。



▼恢復標題畫面



▲選擇面的畫面



▼能簡單使用必殺劍

⑰眞正的結局

所隱藏的眞正結局，打過４輪回的遊戲。就能看到了。但對這種事覺得厭煩的人，使用⑯的超級密技，在舞台選擇畫面選擇結局，要把結局看到最後。這種事要重複做３次，在等４次所看到的就是眞正的結局。



◀要把這種結局看到最後，一共看３次，接著第４次會變成怎麼樣呢？



▶第４次會變成這樣可能就是所謂的眞正結局。

⑮⑤能在途中參加

一個人玩的時候，如果還留有接關數的話，按下控制器2的RUN鈕，就會顯示新的挑戰者，畫面會改變，就能使用双人遊戲的戰鬥。而且，獲勝的一方能繼續遊戲。也就是最後的舞台，在泰國也能使用双人遊戲。

▶戰鬥的途中，按下控制器2的RUN鈕，就[illegible]會突然出現。

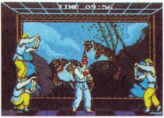




◀然後，2P的拳會出現，使用双人遊戲決鬥

⑮⑥在紅利面波動拳？

變成打破木板的紅利面，就像要出現波動拳時那樣，要把控制器快速對著下方、右斜下、右方、①鈕來按。如果成功的話，就像出現波動拳時那樣，能聽到「波動拳」的聲音。但因爲當然是紅利面，波動拳不會出現，會變成這種可憐的事情。



▲想讓波動拳出現，只會產生聲音而已，並不會採取行動。奇怪！

⑮⑦波動拳的氣合彈會停止

和敵人戰鬥期間，繼續被敵人擊中，要變成被擊倒前的最後狀態。而且，在被擊倒以前發動波動拳，同時，故意被敵人擊倒。這樣的話，波動拳的氣合彈就會在畫面上停止。



▲看準適當時間是非常不容易的。但如果成功的話氣合彈會停止。雖然它不具有任何意義。

⑮⑧用KEN戰鬪

首先，要準備5人連接器那種能裝2個以上的操作盤的東西。把操作盤裝在2P側，按RUN鈕，這樣的話，就能使用在平常双人遊戲時，才會出現的KEN來戰鬪。



▲能使用和平時不同的感覺來遊戲。

⑮⑨ 1個人操作2個人

能將拳和隆2個人用1個人操作的方法。首先，只接上了1個操作桿，在標題畫面選擇双人用開始遊戲，這樣的話，2個人會做完全同樣的動作，就好像和影子戰鬥一樣。



◀好像和自己的影子戰鬥那樣

⑯⓪ 利用TIME UP(時間到)獲勝

給敵人稍微的打擊，然後，要以自己和敵人反向的方式按方向鍵，這樣就會變成防禦體勢，敵人無法打擊你，等時間一到就能獲勝。



◀只給敵人一擊，然後專心防禦就可以。

⑯① 沙卡是不是2隻眼睛都是好的?

對戰之前介紹沙卡時，眼罩是戴在右眼；但到了戰鬥階段時，仔細一看，卻發現眼罩是戴在左眼。他是不是2隻眼睛都能看到呢?

▶介紹對戰對象時，沙卡在右眼戴上眼罩。









◀這張就是問題的證據照片。對戰時，眼罩是戴在左眼。

⑯② 痛和生氣!

在破瓦的紅利舞台，不要破瓦，到Time Up保持原狀，龍就會把手揮下來，而且手可能會受傷，露出想哭的表情，看起想好像非常痛苦。



▲現在要打破了，請大家等等。



▼哎呀!好痛。大家不要生氣。

幻想空間

⑯ 發現無敵指令

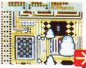


◀不管是首領或前線基地，都可以用身體撞。

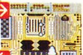
在遊戲中按暫停，把以下的按鈕按照個別的次數按：①鈕1次、②鈕2次、上3次、下4次、右5次、左6次。產生了「嗶」的聲音就成功，解除暫停，即變成無敵狀態。只能在這個畫面變成無敵狀態，到下一次面時，仍要用同樣的方法來變成無敵狀態。

⑯ 大波波會消失

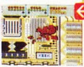
會讓舞台8的首領大波波變成透明的超級秘技。在擊敗第1列波波和第2列上方及下方的波波，而到處逃亡。過了一會兒，5個波波會射擊，發動總攻擊；此時要對著大波波放下動力炸彈，結果大波波就消失了。



▲大波波發動總攻擊時。



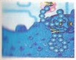
▼到後方去放下重力炸彈，就能消滅大波波。



◀只要擊敗了其他的波波，就能過關。

⑯ 會伸展的觸手

和舞台4的首領克拉文嘉戰鬥時，所能使用的超級祕技。克拉文嘉伸展2隻粗手過來時，就連續按RUN鈕，這樣的話，每一次按RUN鈕，克拉文嘉的觸手會變成普通手的2倍長；而連續按RUN鈕的速度快的話，克拉文嘉有時候就不會發射槍彈。



◀使用好幾次暫停。



◀動作會變慢，容易戰鬥。



◀但是觸手會變長。

⑯ 溫克隆的安全地帶



◀要進入時，會產生相當可怕的感覺。

舞台6的首領溫克隆從左側出現的話，要跟在溫克隆的正上方，就能進入不會碰到在溫克隆周圍旋轉及龍捲風的安全地帶。此時使用炸彈就能輕易解決它。

167 能觸摸的可巴比吉翼

有 1 個是雖然碰到了舞台 3 的首領可巴比吉，也沒有關係的地方。這個地方，就是在可巴比吉的上下翼，即使碰到了翼，也不會受傷。



◀事實上，在可巴比吉翼的部份，並沒有集中的基準，觸摸也沒關係。

168 波蘭達的擊敗法

舞台 2 的首領波蘭達出現時，就把自己的飛機接近，差不多要接觸在外側旋轉的大鐵球，要繼續連射。總之，從上方下來以前，應該能破壞在內側旋轉的弱點之小鐵球。



◀波蘭達來到以前，確保有利的位置。



◀把自己飛機的前端對準對方連射。

職業網球世界大賽

169 確實的橫打發球

聯結渦輪操作器，儘量連按①、②鈕，發球就會從橫側打，使用這種方法所發的球一定有效。沒有接到從上方來的發球，就要使用這種方法。

170 發現聲音測試模式

用ＱＵＥＳＴ模式，在接關的密碼以「Ｒセ」輸入　但是「Ｒ」字在輸入時並不會顯示出來，只會顯示「セ」，所以要注意。成功時，在「さうんどもにたあ（聲音測試模式）」字的下方，有數字畫面，則用方向鍵的上下選擇數字，並按Ⅰ鈕選擇自己喜歡的音樂來享受。

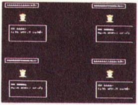


◀在方向鍵的上下選擇數字，按鈕就能聽到自己喜歡的音樂。

⑰畫面會變成 4 部份

使用ＱＵＥＳＴ模式，輸入接關密碼的「あかいきつねのおつゆはうまい」

有名的畫面－4 分割模式，動作會變得很快。



◀畫面變成 4 部份，動作會變快。

⑰隱藏笑話寶物

使用ＱＵＥＳＴ模式的「調査しらべろ」指令，有時會發現奇怪的笑話寶物。火焰球拍是在離溫頓對著右方走 3 步，對著上方走11步的地方；鐵製球拍是在離溫頓對著左方走18步，對著下方走 6 步的地方；鹿糞是在離會給你救生圈的池塘，對著下方走 2 步，對著右方走 4 步的地方；狗糞是在離阿瑪克對著下方走10步，對著右方走 4 步的地方。

在以上 4 個地方，使用了「調査」指令，就會有各種有趣的事。

⑰拿奇怪的寶物

要把ＱＵＥＳＴ模式的接關密碼輸入爲「あおいたぬきのつゆはまおい」。然後，看了「強度」，就在所有物的地方，會變成奇怪的樣子。



◀要看「強度」，也有普通所不能擁有的厚球拍

⑰能跳過去

選擇 4 人用遊戲，能跳過去擋球和不能跳過去擋球的人，要組成一隊。

這樣的話，連不能跳過去擋球的人，也能跳過去擋球，所以比較有利。

⑰名字是「かちろう」

ＱＵＥＳＴ模式的名字登錄時，不要輸入任何名字，要選擇ＥＮＤ。這樣的話，不知道什麼原因，名字會變成「かちろう」。

◀在名字登錄畫面，不要輸入文字，要選擇ＥＮＤ。





◀雖然沒有輸入任何名字，但會顯示「かちろう」。

⑰⑥密碼説明

QUEST模式的密碼從第1個字到第15個字，個別顯示了以下的內容。

從表①到表④中，拿出自己喜歡的名字，能製作喜歡狀態的密碼。

密碼內容

①②③④ 名字　⑤⑥⑦⑧ 錢

⑨⑩⑪ 裝備　⑫ 寶物和性別　⑬ 球片數　⑭ 能去的街道　⑮ 檢查

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
あ	い	う	え	お	か	き	く	け	こ
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
な	に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ	ら	り
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
る	れ	ろ	わ	を	ん	゛	゜	ア	イ
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ
60	61	62	63						
ス	セ	ソ	タ						

↑表1　↓表2

	球拍	襯衫	鞋子
あ	木製的	布的	布的
い	標準的	明星的	慢跑的
う	金屬製的	月光的	雛雞的
え	碳纖維的	大地的	獵豹的
お	高熱的	螳螂的	魚之眼的
か	最強的	黃金鳥的	蒸氣

①從第1個字到第4個字爲止，要把自己的名字用平假名輸入。3個字以下的名字時，對於剩下來的字，一定要輸入「ア」。

②錢是按照5～8個字的順序，個別設定了10元、160元、2560元、40960元等的基本金額。就文字輸入這個地方，就會變成乘上對應文字的數（參考表1）的金額。（但是，數是16以上的情形時，則要乘上以16來除此數時，所剩下的餘數），把這些金額加起來，就是合計金額，例如：輸入「いのうえ」，就會變成10×1＋160×8＋2560×2＋40960×3－129290元。

③裝備是第9～第11個字，個別對應。球拍、襯衫、鞋子就會變成表2的情形。

④寶物及性別要參考表3。是男性測而全部擁有，要輸入「く」即可。

⑤球片數是對應以下的文字：1個ーあ・2個ーえ・3個ーく・4個ーた・5個ーツ・6個ータ。

⑥能去的街道要參考表4。○是表示能去的街道，×是表示不能去的街道。

⑦最後，把輸入在第1～第14個的文字，用表1改變爲數字，全部加起來，除以64；餘數再用表1改變爲文字，輸入在第15個字，就完成了。

	救生圏	光球	DFKARAKE	
あ	×	×	×	男
い	○	×	×	
う	×	○	×	
え	○	○	×	
お	×	×	○	
か	○	×	○	
き	×	○	○	
く	○	○	○	
け	×	×	×	女
こ	○	×	×	
さ	×	○	×	
し	○	○	×	
す	×	×	○	
せ	○	×	○	
そ	×	○	○	
た	○	○	○	

←表3

→表4

	アリマケ	ウィントン	フラメド	ローラン	フリンタス
あ	○	×	×	×	×
い	○	○	×	×	×
う	○	×	○	×	×
え	○	○	○	×	×
お	○	×	×	○	×
か	○	○	×	○	×
き	○	×	○	○	×
く	○	○	○	○	×
け	○	×	×	×	○
こ	○	○	×	×	○
さ	○	×	○	×	○
し	○	○	○	×	○
す	○	×	×	○	○
せ	○	○	×	○	○
そ	○	×	○	○	○
た	○	○	○	○	○

職業棒球

⑰全對戰密碼

以下是全對戰密碼。

在普通遊戲進行時，也不會出現的13、14、15球隊做說明。是利用密碼的輸入，才會出現的球隊。

13是黑色模樣的球隊，選手是用「ぜるた」或「どらくえ」等的電動玩具的遊戲名稱，來做爲名字。14是紅色模樣，名字是用業務遊戲名稱。15是白色模樣，選手大部份是從F隊移植過來的奇妙球隊。

自己 / 對方	N	T	W	S	C	F	D	R	G	L
N	FF2	–	–	–	–	–	–	–	–	–
T	–	EE4	DE5	CE6	BE7	AE8	9E9	8EA	7EB	6EC
W	FD4	ED5	DD6	CD7	BD8	AD9	9DA	8DB	7DC	6DD
S	FC5	EC6	DC7	CC8	BC9	ACA	9CB	8CC	7CD	6CE
C	FB6	EB7	DB8	CB9	BBA	ABB	9BC	8BD	7BE	6BF
F	FA7	EA8	DA9	CAA	BAB	AAC	9AD	8AE	7AF	6A0
D	F98	E99	D9A	C9B	B9C	A9D	99E	89F	790	691
R	F89	E8A	D8B	C8C	B8D	A8E	98F	880	781	682
G	F7A	E7B	D7C	C7D	B7E	A7F	970	871	772	673
L	F6B	E6C	D6D	C6E	B6F	A60	961	862	763	664
O	F5C	E5D	D5E	C5F	B50	A51	952	953	754	655
M	F4D	E4E	D4F	C40	B41	A42	943	844	745	646
A	F3E	E3F	D30	C31	B32	A33	934	835	736	637
13	F2F	E20	D21	C22	B23	A24	925	826	727	628
14	F10	E11	D12	C13	B14	A15	916	817	718	619
15	F01	E02	D03	C04	B05	A06	907	808	709	60A

⑱能够操作神秘球隊

使用２P模式或WATCH模式，先決定先攻。然後，後攻者（２P）先按住選擇鈕，再按住RUN鈕，不要放開接著按方向鈕的左　CⅡ的顯示會消失。接著將方向鍵的左方按幾次以後，再按Ⅰ鈕，就能操作神秘球隊，按左方的次數是：OLD・STAR是0次；MAJOR・LIGARS是1次；OLD・REAMS是2次；黑球隊3次；紅球隊4次；白球隊5次。而且，用觀察模式決定N為先攻，再按1次Ⅰ鈕，奇怪的球隊會出現。



◀用神秘球隊遊戲。

⑲在球場出現巨人

自己的球隊攻擊時，先打界外球，然後從球場畫面改變３分割畫面時，馬上按Run鈕，使用時間鈕(恰當的時機不容易)，結果，打者會變成巨人，出現在投手前。



▲雖然是巨人，但不是巨人隊。

⑱NAMCOT新聞的２個怪事

其①，要輸入N隊對N隊的密碼「FF２」，然後在這場比賽獲勝的，應該就是獲勝，但勝敗數會變成０勝０敗。

其②，用１P選擇R隊球，把密碼「８０８」輸入，和白隊比賽獲勝後，再把後來出現的對方球隊連續擊敗20次，此時勝敗數並不出現數字，所以不知道到底勝了幾次。



▲怎麼搞的？辛辛苦苦地獲勝，為什會變成０勝０敗。而因為是０敗，所以不用計較，但還是搞不懂。

⑱快速地把球傳到２壘

１壘跑者想盜壘時，球若是在捕手手中的話，要按方向鍵的下方，同時按①鈕，把球傳過去。

雖然是滾地球，不知道是什麼原因，快速的球是對著２壘投去。

⑱能看到整理球場的人

在標題畫面時，按操作器的選擇鈕和①鈕的狀態下，按Ｒｕｎ鈕。這樣的話，就能看到整理球場的人。



◀棒球遊戲不只有選手而已，由於有這些管理人員的努力，比賽才能順利進行。

⑱會被判為２次界外球

對方球隊打出了界外球，要快速去接球，並且故意失敗，這樣的話，裁判會判２次界外球。

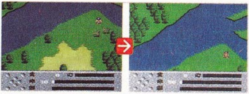


◀不用這麼生氣地說：怎麼搞的！用不著說２次我也知道。

魔界八犬傳SHADA

⑱使用SAVE，敵人就會消滅

在戰鬪中被許多敵人包圍，或是想避免交戰時，一旦要按ＲＵＮ鈕改變為ＳＡＶＥ畫面，然後恢復原來畫面來看時，剛才還在的敵人已經消失了。



▶哇！被這麼多敵人包圍，怎麼辦？

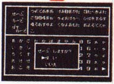
◀如果用ＳＡＶＥ的話，剛才還在的敵人通通會消失。

⑱消毒的方法

中毒的時候，要馬上ＳＡＶＥ。雖然毒不會在ＳＡＶＥ的地方消失，但在後來故意死掉，從ＳＡＶＥ的地方開始，毒就會消失了。



◀哎呀！中毒了，要用這種方法試試看。



◀要這樣ＳＡＶＥ以後，故意死１次……。



▶已經完成解毒了，我覺得這種方法非常方便。

魔境傳説

⑱接關增加

有一種方法，能讓只能做 3 次接關的次數增加。到了GAME OVER，顯示接關數時，就按住Ⅰ鈕和選擇鈕，同時連按左方。

在這段期間內你所按十字鈕左方的次數就是增加的接關數。

⑱大熊的音樂不改變

到地區 1 的首領大熊的地方去，普通音樂都會改變，但用這種方法，音樂則不會改變，能够和大熊戰鬭。

越過陷阱，阿洽如果出現的話，不要擊敗他，而是要逃亡前進。

帶了 3 隻阿洽到大熊出現的地方，並且擊敗阿洽，大熊就會出現，但音樂不會改變，會發生這樣的情況。

⑱消滅岩石人

有一種方法能消滅阻礙物的岩石人。

在舞台 3 最後段的岩石人，化身攻過來的話，要對著左方向走 1 個畫面份，然後再去岩石人所在段的地方，雖然没有實際擊敗他，但岩石人已經消失了。

⑱阿諾不出現

有一種方法，不會讓那會在地區 5 的牆壁突然出現，對你投擲岩石過來的阿諾出現的方法。

在阿諾會出現的下方段，阿洽會出現；用跳躍躲避阿洽到右方去。

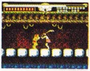
然後，避免阿洽從畫面消失，而在上方段向著右方前進，這樣的話，就會因爲阿洽在的關係，阿諾不會出現。

⑲伯告在下方

在地區 3 B原木流動的地方，對著下方前進，破壞摩艾像，然後拿鑰匙進入裏面，破壞裏面的 4 個摩艾像，獲得了寶物，就回去有鑰匙的地方。在這裏，原木如果從上方流過來的話，就跳躍著角度向內前進，這樣的話，到剛才爲止，没有任何場所的裏面會出現伯告，可能應該在上段的伯告會移位出現在這裡。



◀一旦回到這個地方來……。



◀不知道什麼原因，伯告會在這裡。

⑲阿洽動彈不得

在越過地區 3 A 的山谷地方，要像照片的箭頭那樣移動看看，然後回到左方對著上段前進。這樣的話，就能看到動彈不得的阿洽。



▲像箭頭那樣掉落下段，然後回到左方看看，結果……。



▲不知道什麼原因，阿洽變得不能動，但給他一擊的話，他就會動。可愛的傢伙。

⑲進入海中也沒關係

在地區 3 B 圓木會出現的地方，跳上圓木，不要跳到別的地方去，就繼續站在圓木上，便能進入海中，普通是會死掉的，但現在則完全沒有關係。

⑲陷入牆壁中

擊敗地區 1 的大蜘蛛，讓樓梯出現，接著稍微走上樓梯，對著右方跳躍。這樣的話，主角便會陷入牆壁中。

⑲消失的大熊

從畫面消滅地區 3 A 最後會出現的白色大熊之超級秘技。

主角高敢的攻擊力是越弱越好，所以，只要拿下 1 個體力供應器，攻擊的速度越快越好，要拿下 2 個翅膀。

大熊出現的話，都用斧頭攻擊。這樣的話，大熊就會跳躍，馬上也讓高敢跳躍在空中攻擊，如此一來，大熊就會在空中向後跳，然後又讓高敢跳躍攻擊。

將以上所說明的事情重覆做，最後，大熊便會消失在畫面上方。

⑲輕鬆地跳過藤蔓

跳過藤蔓的時機是很不簡單的，在藤蔓最接近的時候，想跳過去也是沒用；想跳過藤蔓到右方去，在跳過去時按Ⅱ鈕攻擊，雖然跳的時機稍微不恰當，但也能順利跳過去。

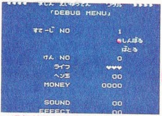


▲跳躍以後按②鈕，這樣才能勉強跳過去。

魔神英雄傳

⑲⑥發現設定資料的畫面

在開始畫面閃爍期間，繼續按操作盤的①鈕、②鈕，選擇鈕和Run鈕，會出現出發的顯示，要把方向鍵的上方按8次，這種方法就會變成改正錯誤模式。



▲這個就是改正錯誤模式的畫面，在這裡能選擇自己喜歡的狀態。



▲阿渡加油！不管用什麼方法，也要為劍界山帶回和平。後進吧！

⑲⑦後方的敵人不可怕

在自己後方的敵人接近時，把劍朝著前方揮舞，就能擊敗對方，不用轉身過去。



◀雖然對著前方揮劍，但卻能擊敗後方的敵人，實在不愧為魔神英雄傳主角。

⑲⑧最後的敵人不動

最後首領虎王的簡易擊敗法。跳過去到首領房間入口的2個石階的左側，然後，好像要輕輕地對著右側跳下去那樣，進入首領房間。這時候應該注意的事是，在到達地面以前，必須要看到「虎王」，如果順利的話，「虎王」就會完全不動。



◀從這裡下去，也就是好像要輕輕地對著右側跳下去那樣即可。



▶成功了，真是讓人感動的結局，創界山又恢復和平，真高興！



▶用這種感覺跳到虎王前方去，就能確實成功。



◀看看吧！虎王好像一棵樹那樣不會動了。

⑲⑨法蘭根變成無敵狀態

要去第 5 階層戰爭地區首領的所在地。首先，先擊敗了貝隆班長，引誘法蘭根到左端去。

他把鎖鍊刀投擲過來時，同時對著右方跳躍，躲避法蘭根，就會變成無法擊倒法蘭根。



▲用跳躍逃亡，救命啊！



▲讓敵人變成無敵狀態，準備怎麼辦？

⑳⓪金色的招手貓出現

金色的招手貓是在特定地方擊敗了16隻招手貓時，就會出現。會有這種法則存在。

在第1. 2 階層不會出現。此後會，在第 3 階層ー第 1 個，第 4 階層ー第 2 個，第 5 階層ー第 4 個，第 6 階層ー第 1 個，第 2 階層ー第 2 個等，連續出現的招手貓軍團，繼續擊敗16隻的話，金色招手貓會出現。



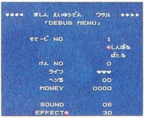
▲平時是像這樣的白色招手貓，會從頭上掉下來。



▲ 呀，金色招手貓從天空下來，能獲得很多金錢。

⑳①聲音會變難聽

使用 196 超級秘技的設定資料畫面。用Ⅱ鈕把聲音選到06，然後按選擇鈕；再使用Ⅱ鈕，把E F F E C T選到30，接著按 1 次選擇鈕，聲音就會變得很難聽。



◀雖然和平時一樣是設定資料模式的畫面，但聲音會變得難聽，奇怪。

未來賽車

202 音樂模式

開始遊戲輸入名字時，要輸入「MUSIC」或「ART88」。不答輸入那一種，都會變成音樂模式，曲目共有8種。

而且，在遊戲中使用暫停，按住選擇鈕，再按Ⅰ鈕的話，背景音樂就會變成其它面的音樂。每按1次，就會變成不同的曲目，能使用自己喜歡的音樂來遊戲。

203 隱藏路線的選擇法

在這個遊戲普通出發時，除了所能用的路線以外還有應藏路線。隱藏路線選擇法如下表。

路線	方法	說明
表路線	按Run鈕就出發。	學習遊戲的基本路線
世界路線(前半)	按住Ⅰ鈕和操作桿上方或下方，按Run鈕。	和世界有各路線相似的路線
世界路線(後半)	按住Ⅱ鈕和操作桿上方或下方，按Run鈕。	和世界有各路線相似的路線。
超級路線	按住Ⅰ鈕和選擇鈕，再按Run鈕。	在各地方都有陷阱
安全路線	按住Ⅰ鈕和Ⅱ鈕，再按Run鈕。	比較正統派的路線



▲意外路線有許多障礙物。

204 3種結局

這個遊戲有3種結局。雖然沒有特別出現的法則，但3種之中，只有1種是非常不容易出現的，這種結局是256 次才會出現1次。



◀你看，穿泳衣的小姐。



▶夕陽照著跑車的結局。

205 在障礙物前跳躍!?

要漏斗開始比賽了。在跳躍台前方，稍微減速，減速後就用跳躍器（HOPPER）跳躍，跳上跳躍台；如果時間恰當的話，自己的車子會在跳躍台的上方，繼續卡到強迫進行爲止。



◀自機的速度慢時，要好像跳上障礙物的邊緣那樣跳。



▶如果順利的話，就在障礙物上方動彈不得，自己會繼續跳。

⑳⑥貫通大廈

買跳躍器開始比賽以前，出現双重捲軸的主體大樓或低建築物時，就在建築物前做跳躍。在低的建築物前方跳躍時，就會在建築物屋頂上蹦蹦地跳去；如果是立體大樓時，則會貫通大樓內部。



◀在低的建築物前方跳，就會蹦蹦跳去。



▶在看起來高的大樓前方跳躍，就能貫穿大樓。

⑳⑦在終點前的跳躍

買跳躍器後，在終點前可使用跳躍器跳躍。

這樣的話，不知道什麼原因，自己的車子不會直接衝到終點去，而會撞到畫面右端彈回來，並朝著左方彎曲，撞到障礙物；但後來就好像没有發生任何事情一樣，到達終點。

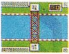
▶在終點前使用跳躍器



▶撞到右端，對著左方去



▶後方，則照普通情形進入終點。



⑳⑧朱迷尼的ＣＭ遊戲!?

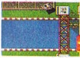
首先，用５個人開始遊戲，用普通表路線出發。然後在賽車的時就解開電源插座，把１個操作盤插入本體的插入口，這樣的話，就能用１個操作盤，同時讓５輛跑車同樣動作。但從下１回的賽車開始，除了白色以外的車子，都是電腦操作的。



⑳⑨跑進觀衆席

要用跳躍器。在快要接近終點時使用跳躍器，跳進觀衆席。

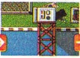
在觀衆席前進，經過終點的左方，會跳進草坪，但有時會被卡住，這是時常會發生的情形。



▲跳進觀衆席！

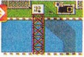
▼蹦蹦跳著前進。





▲不能進入終點，卻進入草坪。

▼但有時候，就會彈出來，進入終點。



遊遊人生

⑳好幾次的結局

看了結局就按選擇鈕，改爲成果畫面，再按１次選擇鈕，會再度看到飛機飛去的場面。



◀能看到好幾次這種令人感動的幸福結局。

㉑奇怪臉孔的角色

在標題畫面按住選擇鈕，再按Ｒｕｎ鈕，改變爲登錄姓名畫面；再按住Ｒｕｎ鈕，按選擇鈕；然後再按住選擇鈕，按Ｒｕｎ鈕。這樣的話，就能用和平時不同的奇怪臉孔的人遊戲。



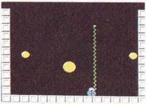
▲會出現和平時不同的人的臉孔。

㉒介紹有關人員

遊戲的人全部進入終點，顯示了「トータルをみてみよう」，就按選擇鈕。這樣的話，就會出現有關人員的介紹。

㉓用佳能球遊戲

在所有金錢的顯示畫面，按住Ⅰ鈕、Ⅱ鈕和Ｒｕｎ鈕，然後再按選擇鈕，就能用以前個人電腦遊戲中，稱爲「佳能球」的隱藏遊戲來玩。



◀碰到汽球就完蛋了。

㉔簡單地看全體地圖

在遊戲中出現了「輪到××番」的顯示時，要操作方向鍵，這樣的話，在地圖上的任何地方，都能去看看己所喜歡的地方。按②鈕，則會快速移動。



◀能仔細地在全體地圖上觀看，所以十分方便。

㉑⑤資料資訊

在標題畫面時，按住操作桿的I鈕、II鈕和選擇鈕，再按Run鈕，就會變成有關人員的資料資訊。就在此時，要輸入表的記號

NAMCO	KAZUHIKO
NAMCOT	NEC
PC-ENGINE	756-2311
YAMASHITA	6502
KAWADA	6809
AKIRA	68000
KOMAI	

，這樣就會出現從有關人員來的口信。

此時，要輸入「SPEED－UP」，然後重設，畫面會分割成4部份，而且動作也會變得非常快，但能普通一樣地遊遊戲。

而且，輸入「S、62、80、22」，就會顯示「いっでも5めんからすたーとします」，這個時候要重設，然後開始遊戲，就會從第5面開始。



◀有關人員的資訊資料，要輸入指令。

㉑⑥在玉匣的地方變成奇怪的畫面

在舞台3的龍宮城，看完龍宮公主跳舞以後，就會問你要不要打開玉匣？這個時候，第1次和第2次要選擇「あけない」，第3次時，把游標對準「あけない」，連續按操作桿的②鈕。如果順利的話，玉匣產生煙以後的訊息會變得奇怪的記號。

㉑⑦沒有經過海洋，就跳關到前方去

跳關到前方去。在舞台3的第2個水處，如果繼續前進的話，就能到達陸地。如果沈下去的話，就會經過水道，到達陸地。在這裡，要貼在右岸，按住方向鍵的右下，繼續保持這種狀態的話，普通應該是會變成水中畫面，但現在會跳過去省略在水中的畫面。

而且，在左端相反地，按下方向鍵的左下，就會回到舞台3的出發點畫面。也就是這個場所，能够跳關到2個地方去。

㉑⑧只有音樂繼續響

在舞台3通到龍宮城的海中面的下方，有畫面會改變的地方，要減少體力去這個地方。

然後，故意去撞敵人而被擊敗，「太郎助」會消失在畫面下方，在音樂持續的狀態中，不會變成遊戲結束。

⑲去了幾次骰子道場



◀在這裡，把顏首者當做踏腳台，踏著過去，如果沒有這種東西的話，就不能去好幾次。

離開地獄入口的骰子道場，就帶著一個在右方有頭沒身體的傢伙，對著左方前進。並把這只有頭的顏首者當脚踏台，爬上台楷，向著左方走回去，差不多1畫面，然後再回來看看，大蛤蟆已經復活。擊敗佳馬不能去骰子道場。

⑳骰子道場會變得奇怪



◀不顯示指令，繼續賭博，會有奇怪的感覺。

在地獄入口途中，在岩石上的大蛤蟆，對他發射4枚氣合彈就能去骰子道場。在大蛤蟆的地方，把體力變得剩下2才去，然後能看到海怪那樣進入大蛤蟆的後方，對著大蛤蟆射擊3枚氣合彈。在這裡顏首者可能會有阻礙，要先把他擊敗。海怪出現以後，對著大蛤蟆發射等4枚氣合彈，同時要故意撞到海怪，這樣的話，就會變成骰子道場的博面，但不會顯示選擇鈕數或雙數的指令，在這種情形下，會繼續擲骰子，恢復原來畫面，最後終於變成遊戲結束。

神奇女孩

㉑用面選擇看結局



◀在這個畫面能選擇音響，以及選擇關，也能看到結局。

在標題畫面時，MOMO會化身，在化身瞬間馬上按Run鈕，按鈕的時間非常不簡單。如果順利的話，就會出現MOMO入洛的「MOMO　IZIR」畫面。改變音響的數值，就能選擇音響改變了SKIP的數值，還能選關。

而且，把再SKIP的數值改變成OB，按住Ⅰ鈕、Ⅱ鈕，再按選擇鈕，結局會開始。

㉒因為龍捲風能獲得1000分



▼這樣的話，就能獲得1000分。

▲飛進去！

在半空中有龍捲風時，要跳進去看看，這樣的話，如果是普通的，只會化身而已；但此時能獲得1000分。



一場遊戲經過了長久的努力奮鬪，一旦獲得最終的成功，除了在遊玩的過程中所獲得的樂趣及在那剎那間享受勝利的成果，那股滿足、釋放是多麼令人感到心情舒暢！在遊戲進行中所花費的心思及時間，是除玩者本身所能感受的，除此之外無人能與你共享屬於你個人的成就感。

但遊戲的結束終究是無可避免的結局，無論你花了二、三天或者花上了數週或者甚至數個月，終須走上終點，你除了將此遊戲玩過之後，是否會感嘆諸如此ＲＰＧ的遊戲通常是較不具有耐玩性，而常興起換掉之意，又挾雜著心有不甘的感覺！

也許你也有此想法，不過放心在你讀過本篇資料的修改方法之後，定能激起修改挑戰的慾望，本社編輯部在修改整理中己直覺地認為超過玩完此遊戲的成就感，因它已升格為對此遊戲程式的征服感，如何隨著你一步一步的思考計算，所獲得出來的成果是在你的掌握之下，發展出屬於你自己的獨有密技，而"天外魔境"這片處女之地，正等待著你來發掘。

如何叫出貯存資料的記憶位置區

在我們欲修改〝天外魔境〞前先要清出CD內記憶的舊有資料，以避免在修改中資料的互相混淆，這一點在往後是很重要的。有時我們在變更資料，或者貯存時，不正確的輸入方式，常常會造成，雖然輸入的數字正確，但結果不一樣或者不執行，有此狀況發生，即使再度檢驗仍查不出錯誤之處，此時不如再重新初期化，以小心正確方式的鍵入，問題通常會迎刃而解的。



▶CD-ROM的抬頭畫面出現時，按選擇鈕。



◀按選擇鈕出現此表，選擇削除或全體初期化，來清除舊有資料。

● 叫出修改內部介面的記錄修改表

在CD-ROM系統畫面出現時，同時押住方向鈕的右上及Ⅰ、Ⅱ鈕，並且按下選擇鈕，此時畫面就會改變成貯存密碼的記錄修改表，我們可藉此呼叫資料，修改及變更資料。


◀可供變更資料的記錄修改表。

記錄修改表的操作方法及指令介紹			
方向鍵	遊標的移動	變更資料的最基本的三個指令介紹	
Ⅰ號鈕	文字或數字的輸入		
Ⅱ號鈕	消除	EDIT	修改
選擇鈕	指令的選擇	LOAD	讀取
開始鈕	指令的執行	SAVE	貯存

當我們叫出記錄修改表時，此時目前的位置不是遊戲貯存的起始位置，用選擇鈕來移動指令到LOAD(讀取)按一下開始鈕，在LOAD的下面會出現C000，這意味著其記憶位置是從$C000開始，再按一下開始鈕其記錄修改表就會將從$C000開始的資料顯示在此表，如此我們即可由此觀看其記錄資料。

遊戲資料存取記錄表介紹

①原始資料的修改前建立！

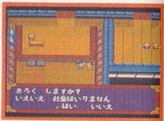
要獲得 "天外魔境" 最原始記錄的資料，以查看遊戲程式中在往後資料的變動，必須在遊戲的開始時，以不與任何人物接觸之下，直接至旅館內做遊戲的記錄（きろく），把它記錄在第一組的密碼上（須注意是以左邊談話記錄），所得之記憶內容如下表。

第１表 第１組密碼的最原始記憶內容。

C000	48	55	42	4D	00	88	60	81
C008	00	00	00	00	00	00	00	00
C010	50	01	59	A4	00	00	54	45
C018	4E	47	41	49	31	20	20	20
C020	15	00	02	00	15	00	02	00
C028	01	00	00	00	08	00	00	04
C030	00	03	00	04	00	00	AC	00
C038	63	00	AC	00	63	00	21	00
C040	00	00	49	F6	05	56	00	53
C048	00	6E	00	00	2B	00	00	00
C050	2B	00	00	00	05	00	00	00
C058	00	01	00	04	00	02	00	08
C060	00	00	00	00	01	00	00	00
C068	00	00	00	00	00	00	00	00
C070	00	00	00	00	00	00	00	00
C078	00	00	00	00	00	00	00	00
C080	00	00	00	00	00	00	00	00
C088	00	00	00	00	00	00	00	00
C090	00	01	00	00	00	FF	FF	FF
C098	00	00	00	00	00	00	00	00
C0A0	00	00	00	00	00	00	00	00
C0A8	00	00	70	00	00	00	00	00
C0B0	00	00	00	CA	CB	CC	CD	CE
C0B8	CF	D0	D1	D2	00	00	00	00
C0C0	00	00	00	00	00	00	00	00
C0C8	00	00	00	00	00	00	00	7F
C0D0	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F
C0D8	7F	7F	7F	FF	FF	FF	FF	FF
C0E0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C0E8	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C0F0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C0F8	FF	FF	FF	00	FF	FF	FF	FF
C100	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C108	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C110	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
C118	FF	FF	FF	FF	00	03	00	00
C120	00	01	02	01	00	10	10	12
C128	02	00	00	14	1D	A7	11	00
C130	02	01	00	10	12	DF	11	00
C138	00	00	00	00	00	00	00	00
C140	00	00	00	00	00	00	00	00
C148	00	00	00	00	00	00	00	00
C150	00	00	00	00	00	00	00	00
C158	DF	11	00	53	11	00	15	15
C160	00	00	00	00	00	00	00	00
C168	00	00	00	00	00	00	00	00

```
 REG   EDIT  DUMP  LOAD  SAVE  CALL
  00
       A=00  X=00  Y=00  CD-BOOT
CDEF   -0   -1   -2   -3   -4   -5   -6   -7
89AB   FF   F8   80   81   82   83   84   00
4567   ah   al   bh   bl   ch   cl   dh   dl
0123   00   00   00   00   00   00   00   00
```

請注意在旅館內與能給予我們登錄遊戲的人對話時，主角本身是站在其左側而非下方（談話的方向，是會影響到記錄值），往後的資料修改都是以左側記錄爲標準，至於記錄方向的不同有何影響，在後面會重新詳細的説明。



▲以左側與之對話，來貯存資料。

②如何觀看地址之記憶體內資料

第 1 表的記錄修改表也就是電腦上的監督程式，其內都是以機器語言表示，對位址上所對應的資料是不能以平常十進位的方式來看它，要以十六進位來對照，對於未曾學過十六進位換算的人在此以簡表來表示記憶位址與資料的相互關係，以使得在接下來的修改資料能更快的尋找到欲修改的位址。

記憶位址	00	01	02	03	04	05	06	07
C000	48	55	42	4D	00	88	60	81

記憶位址	18	19	1A	1B	1C	1D	1E	1F
C018	4E	47	41	49	31	20	20	20

從上兩表的舉例可得知＄C005上的值爲88，＄C01C上的值爲31，在記憶位址後面一位爲 0 時是以（0、1、2、3、4、5、6、7）爲累進的，在記憶位址後面一位爲 8 時是以（8、9、A、B、C、D、E、F）爲累進的，從（0、1、2‥‥‥‥、E、F）總共爲16位超過此16位即進一位，因此只要瞭解上述關係，即可很迅速的查到位址內的相對應資料。

③如何修改記憶位址內的資料值

當我們把遊戲的記錄值給讀取（LOAD）出來時，用方向鍵，來移動紅色游標到欲修改的記憶位址上，再用選擇鈕把指令移到修改（EDIT）的位置上，如此一來在左下角的16進位數字表即可供你選擇打入。



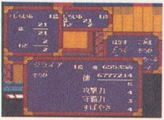
將所須的二位數字以Ｉ鈕來決定之後，再按開始鈕來確定其改變，頭先若不很熟悉操作方法，只要多輸入幾次即可駕輕就熟。接下來就是精彩的資料大修改，修改當中仍有不懂之處，再度研究前面即可明瞭。

如何將主角修改為最大等級及最多金錢數

修改下列位址內的資料：$CO12−5F, $CO13−9F, $CO28−01, $CO29−FE, $CO2A−FF, $CO2B−FF, $CO62−FF, $CO63−FF

改成上述資料（請對照第２表）之後，將指令移到貯存（ＳＡＶＥ）上，按開始鈕第一下時，同樣在下方會顯示ＣＯＯＯ表示要從此位址開始貯存，再按開始鈕，其修改後的資料就會存入記憶體區內，修改完畢。

重新開啓遊戲，若BACKUP RAM DATA 的畫面第一個不是最初から０段時，就表示修改成功，趕緊看看遊戲中主角的身體狀況（つよさ），哇！金錢及德都已提升許多，由其金已最大值了！可是明明德已經很多了，但為何仍未升段呢？這就是修改$CO29−FE的最大關鍵。



▲好棒！錢已擁有最大值，德也提升了許多，應可以升很多段的。

〈第２表〉修改後的表

C000	48	55	42	4D	00	88	60	81
C008	00	00	00	00	00	00	00	00
C010	50	01	5F	9F	00	00	54	45
C018	4E	47	41	49	31	20	20	20
C020	15	00	02	00	15	00	02	00
C028	01	FE	FF	FF	08	00	00	04
C030	00	03	00	04	00	00	AC	00
C038	63	00	AC	00	63	00	21	00
C040	00	00	49	F6	05	56	00	53
C048	00	6E	00	00	2B	00	00	00
C050	2B	00	00	00	05	00	00	00
C058	00	01	00	04	00	02	00	08
C060	00	00	FF	FF	01	00	00	00
C068	00	00	00	00	00	00	00	00
C070	00	00	00	00	00	00	00	00
C078	00	00	00	00	00	00	00	00

REG EDIT DUMP LOAD SAVE CALL
00
A=00 X=00 Y=00 CD−BOOT

CDEF	−0	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7
89AB	FF	F8	80	81	82	83	84	00
4567	ah	al	bh	bl	ch	cl	dh	dl
0123	00	00	00	00	00	00	00	00

由於“天外魔境”本身的升段之判別是因你殺敵之後所得的德，或者做了某項重要之事同樣也獲得德，的這兩項因素所決定，在事後電腦本身才會去將所獲得的德與本身目前所擁有的德數做一加合，並因此判斷你是否已達到升段的要求，若達到它就會重新的將攻擊力、守備力、敏捷度，及下一升段所欲達到的德數再一一計算。當每項值修改完畢，電腦還會再度檢驗是否還達到升段之要求，若有的話則會再度進行升段的步驟，否則沒有的話就會跳出此項繼續遊戲的進行。

在瞭解上述升段的流程之後，我們就可以曉得了爲何雖然擁有很多的德，但仍然未升段之原因，只要我們出去外面殺死一隻敵人獲取1德，則電腦本身就會開始執行升段的步驟，一舉將我們升至99段，你只要修改這幾組數字，就能在短暫的時間內將等級提升到最大，這多麼令人感到振奮啊！ＲＰＧ中必需賺取經驗值的陰霾，如今一掃而空了!!

但有一項須注意的是你僅只能殺死一隻敵人去獲取它的1德，若超過2德以上的話不僅不會升段而且會將所修改的德重新歸0計算，原因是由於德數是由三個位元組來表示，目前我們將此三位元組改成ＦＥ　ＦＦ　ＦＦ只要再加1德，就能達到到此三位元組所能表示的最大值爲ＦＦ　ＦＦ　ＦＦ這樣無論如何升段一定也會達到最大，但若你下次獲得的德超過1德以上的話，舉例你同時殺死了2隻敵人得到的德數爲2時，那麼由於電腦是先加上你這2德，然後再做升段之判別，造成了此三位元組已超過其表示範圍，而僅留下加算之後的1德爲０１　００　００，這不就未免太得不償失了。雖然有此瑕疵須注意，但由於遊戲開頭在筑波村附近出現的敵人，是很容易碰到僅只一隻的敵人，若碰到

2隻只要採取逃跑戰術即可輕易解決此麻煩，若不幸遇上德數重新計算的事件時，也不必擔心只要記錄沒洗掉，重新開始相信一定很快能成功，此缺點我們可修改其中一位元組即可輕易解決，這在接下來的徹底解剖裏會逐一詳細的解說。

遊戲記錄資料的徹底解剖

在前面我們已將自來也(ジライア)主角給提升最大段數，及最多的金錢數，相信讀者已經一一驗證了，接下來我們將就遊戲本身的記錄結構做一分析，其中涉及到電腦最基本的概念，對無意再詳加研究的讀者可跳過此部分，可以開始遊玩修改後遊戲的樂趣，對欲要更加瞭解此遊戲，或者已全部玩過此遊戲的讀者，也可將此修改當作遊戲中的遊戲，可將遊戲中的主角狀況修改成你所需之狀，在此我們公開前半大都會遇上的位址功能，至於後半的一大片天空就隨你盡情的發揮，希望你能將獨到的修改方式加以改良，並能樂在其中。

接下來我們就開始探討，見第1表這是我們在遊戲一開始從龜仙人處出來直接至筑波村的旅館內記憶而來的，這是一組最直接且最原始的資料，我們可因此做爲一切數據變動的依據，從$C016～$C01F我們看到了一組很眼熟的數據54 45 4E 47 41 49 31 20 20 20經過查電腦的ASCIT碼得出TENGAI 1 □□□這不就是檔案的記錄名稱嗎！後面有三個空格，因此我們可以大膽地假設PC-ENGINE的CD檔案名稱最多可到十位。

ASCII對照表

	$0	$1	$2	$3	$4	$5	$6	$7	$8	$9	$A	$B	$C	$D	$E	$F
$20		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	—	·	/
$30	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	〈	=	〉	?
$40	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
$50	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	∧	—

我們解開了其檔案名稱的所在位置，至於其他位址的相關功能就一無所知了，須要有更多的變動數據，我們才可解開其登錄所在位置，我們就逐一的以筑波山的青蛙做一查驗開端。

狀態 位址	原來之值	A (右紅)	B (右土)	C (左黃)	A+B	C+D	A+D	A+B +C+D
$C012	59/55	3D/39	43/3F	44/40	27/23	2C/29	25/21	FA/FB
$C062	00	14	14	14	28	28	28	50
$C068	00	08	02	01	0A	05	0C	0F
$C126 $C133	10/11	10/11	10/11	10/11	10/11	10/11	10/11	10/11
$C127 $C134	12/13	12/13	12/13	12/13	12/13	12/13	12/13	12/13

對每一隻青蛙做個別的記錄，以目前遊戲中唯一變動的是自來也的金錢擁有數由 0 變成20(以單一隻青蛙而言)，在僅只金錢數改變的狀況之下，我們得出上表，依此表我們就可查出許多位址所具備的功能。

在前面我們說過記錄要採取左邊談話記錄，原因就在此$C012位址上，左邊記錄原值爲 $59，下邊記錄原值爲 $55，而$C126-10，$C127-12，及$C133-11，$C134-13 也一定會隨著記錄的方向而改變，這在解開記錄之謎是項很重要關鍵。所以爲何要採取統一的左邊記錄的原因在此，我們將$C012的基本值固定在 $59，如此才不會造成數字上的混亂。

A 代表是與第一隻青蛙談話獲得了金20，查看$C062位址上的數據爲 $14，十六進位的14不正就是十進位的20，由此我們可得知位址$C062一定代表金錢位址（爲記錄的最大至百位數），而唯一造成困惑的是$C068變成了$08，$C012由$59變成$3D，嘗試相加的結果竟得$3D＋$08＋$14＝$59，若以下邊記錄相加所得爲 $39＋$08＋$14＝$55，這不就是一項很明顯的證明$C012的值所代表的是一核驗之值，而$C068是每隻青蛙所具備個別之值，以檢驗你是否已與它對談過的證明。

〈第2表〉十六進位相對應的負十進位

-1	FF
-2	FE
-3	FD
-4	FC
-5	FB
-6	FA
-7	F9
-8	F8
-9	F7
-10	F6
-11	F5
-12	F4
-13	F3
-14	F2
-15	F1
-16	F0
-17	EF
-18	EE
-19	ED
-20	EC
-21	EB
-22	EA

-23	E9
-24	E8
-25	E7
-26	E6
-27	E5
-28	E4
-29	E3
-30	E2
-31	E1
-32	E0
-33	DF
-34	DE
-35	DD
-36	DC
-37	DB
-38	DA
-39	D9
-40	D8
-41	D7
-42	D6
-43	D5
-44	D4

-45	D3
-46	D2
-47	D1
-48	D0
-49	CF
-50	CE
-51	CD
-52	CC
-53	CB
-54	CA
-55	C9
-56	C8
-57	C7
-58	C6
-59	C5
-60	C4
-61	C3
-62	C2
-63	C1
-64	C0
-65	BF
-66	BE

-67	BD
-68	BC
-69	BB
-70	BA
-71	B9
-72	B8
-73	B7
-74	B6
-75	B5
-76	B4
-77	B3
-78	B2
-79	B1
-80	B0
-81	AF
-82	AE
-83	AD
-84	AC
-85	AB
-86	AA
-87	A9

-88	A8
-89	A7
-90	A6
-91	A5
-92	A4
-93	A3
-94	A2
-95	A1
-96	A0
-97	9F
-98	9E
-99	9D
-100	9C
-101	9B
-102	9A
-103	99
-104	98
-105	97
-106	96
-107	95
-108	94

-109	93
-110	92
-111	91
-112	90
-113	8F
-114	8E
-115	8D
-116	8C
-117	8B
-118	8A
-119	89
-120	88
-121	87
-122	86
-123	85
-124	84
-125	83
-126	82
-127	81
-128	80

而三數相加的總合一定爲 $59，若不是此數則代表修改錯誤，遊戲本身是會不接受而將其視爲遊戲的重頭開始。

接下來我們從一隻青蛙的接觸，到二隻三隻青蛙所獲得的數字都皆符合我們上述的假定，舉例我們與A（右紅）＋D（左黃）的這兩隻青蛙對談後，得金共40，$C062的值爲 $28，十進位數爲40，而三數加起來 $25 ＋ $28 ＋ $0C ＝ $59 一切正確無誤$0C的得來是由各代表A與D隻青蛙的值$08 ＋ $04 相加而來的。

一切到目前爲止都相當順利無誤，可是當我們將4隻青蛙總合起來時却發生$C012變成了$FA，其他的$C062-50，及$C068-0F 數據的改變，都在明曉的掌握之下，三個數相加起來竟變成了一個很大的數據，而$C012的隔壁$C013的值也由原先的$A4變成了$A3，這增加的變數到底與$C012有何關連呢？

首先我們瞭解電腦加法運算過程，但是它如何處理有關的減法運算呢？最直接的方法就是把減數改成負值表示，以犧牲第七位元來指示這數的正負，這種過程是定義的一種，我們要將一正值改爲負值，只要將該位元組先取1的補數。

現在我們試一例題做運算將＋1改爲－1過程如下：

```
  0000 0001 ········ +1
  1111 1110 ········ 1和0對換做1補數
+           1 ········ 再加1
─────────────
  1111 1111 ········ 2的補數
     F     F
```

所以$FF 表示爲－1，而第七位數若爲1時，表示此位元組爲負值（注意位元組是由右至左表示0～7位元），我們利用補數的觀念來對照上述的變數，若對這觀念尚未搞清楚也沒有關係，只要查照第2表的補數表即可迅速得出。

現在$C012的$FA查表可得知爲－6（目前爲十進位，若超過

－9以上時則下面計算要變換成十六進位），再將三個數字加起來為$ 6（FA）＋$0F＋$50＝$59，又再度回到其基本值了！而新增改變的$C013由$A4變成$A3是因補數取位的影響而減去1，在往後只要新增一補數變數，則會再繼續減去$C013的值。

如此我們可得知$C012，及$C013此兩位元組是掌管一切記錄的核對值。$C062為金錢數的記錄位址。

但是由於位址$C062僅只有一位元組，最大也僅只能表示為$FF，換成十進位也僅只金錢為255，當然遊戲本身金錢數是不會如此小的，因此我們大膽的假設$C063位址為金錢的高位元組，將這兩位元組都填入最大值$FF，其他變數為0，我們依此來嘗試看看結果，$C012及$C013當然也要隨之改變。

目前我們將數據改變為$C012-5B，$C013-A2，$C062-FF，$C063-FF，$C068-00，若計算無誤的話則金錢數一定會達到最大值為65535金，輸入之後，果然如我們所想顯示出最大擁有金錢數，如此一來算對金錢位址可做一肯定。接下來的下一目標就是最重要的如何提升本身（自來也）的段數。

為了查出記錄段數及德等相關位址，我們將自來也的一切狀況（つよさ）給抄錄下來，其最原始數值為1段，目前0德，下一升段所需德數為8，攻擊力4，守備力3，敏捷力4，體力目前21，最大為21，技（わざ）目前為2，最大為2。再將這些數據對照一下第一表可發現到互相對應的位址，我們在前面，已確知檔案名稱是由$C016～$C01F，從$C020開始為$15為十進位的21，再隔一位$C022為$02，以每一值為兩位元組計算那麼到了$C028為$01，然後接下來連繼3個空位元組到$C02C-08，再空2位元組，$C02F的$04，$C031的$03，$C033的$04這一切不都是符合了我們最原始的資料，因此我們可以將其資料位址繪製成如下圖排列。

	自來也目前的生命値	自來也目前的技	自來也原先的生命値	自來也原先的技
C020-	15 00	02 00	15 00	02 00
	自來也的段數	自來也目前的德數	下一升段所需的德數	攻擊力
C028-	01	00 00 00	08 00 00	04
		守備力	敏捷度	
C030-	00	03 00	04 00	

看了上表的排列對照說明之後相信讀者會更加一目了瞭。但是突然之間忽然增加這麼多的位址，若要改變段數那麼豈非上面所有的數據都要一一改變的嗎？又加上不知其換算的程式，對於改變的法則當然是比較無法捉摸出來，那對等級的提升不就一籌莫展了！幸好我們遊玩此遊戲當中已換得一心得，你可以爲檢驗上表是否正確，可嘗試在無裝備之下，作戰提升等級到2段看看，你會發現到在升德到8時，原先不變的數字，都會因升段而一一改變了，由此得知在未升下一段的動作時，僅只會在德那一位元組群做變換而已，那麼就可依此僅就德數改變，至於升段後的其他值變換就由電腦代勞即可了，這也就是早先告知爲何一定要殺敵一隻才會升段之原因所在了。

在前面我們教導讀者將$C029，$C02A，$C02B改成爲$FE，$FF，$FF，十六進位總數爲$FFFFFE 換算成十進位數時爲16777214，但爲何在螢幕却僅只顯示出6777214，但等到升到99段却變成了9999999，增加了許多的德，當然是不會因殺了一隻小敵人而獲得那麼多德，那是因爲遊戲本身僅只能顯示到百萬位數，至於我們修改增加的千萬位並未在螢幕上顯示出來，但實際仍然還存在的，所以絶對比99段的還多出許多，電腦經過升段計算之後把最大的德數9999999 給顯示出來，這是它表示的最大的極限，也會將位址 $C029，$02A，$C02B 中我們修改的值改變成$7F，$96，$98。

這是電腦在升到99段，因達到最高的點數所以自動地修正其數值爲它能接受的範圍內，所以你即使作戰增加了許多德，它也會再度將超過的值再回到最大值去，那麼它是絶對不會給歸爲 0 段，不會發生因我們修改的太大而僅只能賺取 1 德困境。

也許讀者會問到爲何不將此問題解決不要將$C029 設定 $FE，只要改變較小的值不就没事了嗎？當然你是可以改此三位元組只要超過99段的值即可，而將其改的盡善盡美，可是此問題之發生是在未知其最大現值的前提下，而採取最大值爲保險手段，況且數據也比較好計算，你說不是嗎！

在我們將所有目前所討論位址做一番了解之後，再對修改爲最大等級及最多金錢數的數據來源，就能明瞭只要多實驗幾次，你將會發現到對當中的數字遊戲而感到興趣的！如果還對此改變值的算法仍未完全了解的人，我們就可改變的值再做一驗證：我們爲了使擁有最多金錢數而修改了$C062及$C063爲$FF，$FF，爲增加德數而變更$C029，$C02A，$C02B爲 $FE，$FF，$FF，因爲變更了上述五項位址之數值，因此核對位址$C012及$C013要改變成 $5F，$9F。 $5F＋〔－2($FE)－1($FF)－1($FF)－1($FF)－1($FF)〕＝$59。$C013 的原值爲 $A4，因五個補數所以要減去 5，於是$C013 的值變成9F，這就是上述數值的由來，應已相當明晰了。

討論到現在我們還僅只研究主角自來也的生命力、段數及金錢至於其他的道具與另二位夥伴還未探索。相信只要稟持著同樣理念應該是可以簡單地找到，只要記得一基本概念，有牽址到核對值時，一定要考慮詳細其改變之後應該總和加起來是 $59，那麼就絶對不會發生錯誤的。

我們有了修改的經驗之後，要找出道具、武器、防具就變得較

輕而易舉了，在所有的狀況不變之下，逐一地單獨購買一項道具並且觀察哪個位址是否有變動，即可立即查出來。

經過數次的檢查終於確定位址$C098是決定有關於道具、武器、防具(以單項道具而言)，而計算的法則也符合上述計算方式，一個人身上僅只能攜帶9件物品，若我們嘗試將9件物品，全部購買同樣東西，那不就是很容易找出主角自來也所持物品位址範圍了嗎！果然在$C098之後顯示其他8個同樣數字，所以位址$C098～$C0A0就是記錄自來也的道具功能，至於武器、防具的裝備後的改變數字，在此可不必傷腦筋去解開，無論裝備與否還是在道具欄內，只要在事後遊戲中再去裝備起來，那就不必去管裝備的數據如何變化了。

為了探究每項道具、武器、防具……。所個別的代表數據，我們就以僅改金為65535的狀況下去一一找出，目前我們變動第1表的原始資料修改部份位址數據為 $C012－5B，$C013－A2，$C062－FF，$C063－FF，以此為基準，去看看$C098內不同的數字輸入代表著何種的物品，依此方式結果我們得出下列物品的數據對照表。

$C012	$C098	武器名稱	中文名稱	攻擊力	對應使用者增加之效果	道具使用時之效果
5A	01	あおいの剣	青　劍	5	自來也＋1	
59	02	トノ様の剣	君王之劍	10	自來也＋2	
58	03	野太刀	野太刀	4	自來也＋1	
57	04	侍の刀	侍衛刀	6	自來也＋1	
56	05	新月刀	新月刀	8	自來也＋2	
55	06	丹月刀	圓月刀	12	自來也＋3	
54	07	いざよい刀	滿月刀	15	自來也＋3	

53	08	タなぎの剣	夕凪之劍	19	自來也＋4	落 葉 術
52	09	旋風刀	旋風刀	17	自來也＋4	
51	0A	風林火山剣	風林火山劍	21	自來也＋5	
50	0B	風神の剣	風神之劍	23	自來也＋5	
4F	0C	妖刀村正	妖刀村正	25	自來也＋6	淡 雲 術
4E	0D	白羽の剣	白羽之劍	27	自來也＋6	
4D	0E	大河の剣	大河之劍	29	自來也＋7	
4C	0F	大地の剣	大地之劍	31	自來也＋7	雨龍弱版
4B	10	白狼の剣	白狼之劍	37	自來也＋9	
4A	11	白虎の剣	白虎之劍	40	自來也＋10	
49	12	天空の剣	天空之劍	45	自來也＋11	
48	13	神通の剣	神通之劍	60	自來也＋15	
43	18	木の弓	木 弓	20	大蛇丸＋5	
42	19	紅の弓	紅 弓	22	大蛇丸＋5	
41	1A	白羽の弓	白羽の弓	25	大蛇丸＋6	
40	1B	黒炎の弓	黒炎之弓	28	大蛇丸＋7	粉 火 術
3F	1C	白狼の弓	白狼之弓	38	大蛇丸＋9	落 葉 術
3E	1D	ぐれんの弓	紅蓮弓	36	大蛇丸＋9	
3D	1E	白虎の弓	白虎之弓	45	大蛇丸＋11	粉火＋10
38	23	白光のオノ	白光之斧	13	綱 手＋3	
37	24	山賊のオノ	山賊斧	16	綱 手＋4	
36	25	いくさオノ	戰 斧	21	綱 手＋5	
35	26	力のオノ	力 斧	25	綱 手＋6	雷 光 術
34	27	天地のオノ	天地之斧	29	綱 手＋7	
33	28	白羽のオノ	白羽之斧	33	綱 手＋8	
32	29	白狼のオノ	白狼之斧	38	綱 手＋9	星 寢 術

31	2A	鬼神のオノ	鬼神之斧	42	綱 手+10	迅雷術
30	2B	白虎のオノ	白虎之斧	50	綱 手+12	

$C012	$C098	防具名稱	中文名稱	守備力	敏捷度	備 註
2B	30	布かたびら	布 甲	2		
2A	31	忍かたびら	隱身甲	4		
29	32	板のよろい	板甲冑	7		
28	33	武著よろい	武者甲冑	9		
27	34	合戰よろい	合戰甲冑	13		
26	35	地のよろい	地之甲冑	18		
25	36	鬼のよろい	鬼之甲冑	21		
24	37	竜のよろい	龍之甲冑	23		
23	38	火の胴	火護胸	30		
22	39	白ジシの胴	白獅護胸	45		
1D	3E	皮かぶと	皮 盔	1		
1C	3F	鉄かぶと	鐵 盔	3		
1B	40	ツノかぶと	角 盔	6		
1A	41	火のかぶと	火 盔	13		
19	42	鬼はちがね	鬼頭帶	9		
15	46	縄わらじ	繩 鞋		2	
14	47	山わらじ	山 鞋		4	
13	48	獣のわらじ	獸 鞋		8	
12	49	隼のわらじ	快速鞋		16	
11	4A	神風のくつ	神風鞋		20	

如果讀者對十六進位的換算，及補數的加減尚未明瞭的話，可參考這些表中的數據，計算看看，如此一來你當更加瞭解計算方式。

$C012	$C098	道具名稱	中文名稱
0C	4F	ガマの油	蟾蜍油
0B	50	白ガマの油	白蟾蜍油
06	55	白ヘビの石	白蛇之石
05	56	神通力の玉	神通力之玉
00	5B	仙丹	仙丹

＊下面因受補數影響，$C012 值要改成A1

$C012	$C098	道具名稱	中文名稱
FF	5C	神丹	神丹
FA	61	どくけし	解毒劑
F5	66	しゅりけん	飛鏢
F4	67	とびくない	
F3	68	かやく玉	火藥球
F2	69	月寝の粉	月寢粉
ED	6E	地雷火	地雷火
EC	6F	ガマ玉	蟾蜍玉
EB	70	ヘビ玉	蛇玉
EA	71	なめくじ玉	蛞蝓玉
E9	72	かんざし	簪
E8	73	ヘビの弓矢	蛇弓箭
E7	74	土偶ロボ	土偶機器人
E6	75	天照の石	天照石
E5	76	手押ポンプ	手押水槍
E4	77	白ツルの羽	白鶴羽
E3	78	白キジの尾	白雉之尾
E2	79	手紙 1	信 1

E1	7A	手紙 2	信 2
DF	7C	オルゴール	五音盒
DE	7D	てつぼう	步槍
DD	7E	プディング	布丁
DC	7F	ワイン	酒
D7	84	筑波の地図	筑波地圖
D6	85	磐毛の地図	磐毛地圖
D5	86	陸羽の地図	陸羽地圖
D4	87	陸奥の地図	陸奥地圖
D3	88	信濃の地図	信濃地圖
D2	89	富士の地図	富士地圖
D1	8A	相模の地図	相模地圖
D0	8B	千葉の地図	千葉地圖
CF	8C	武蔵の地図	武藏地圖
CE	8D	たぬきカギ	狸鑰匙
CD	8E	大ひげぬき	大拔鬚器
CC	8F	鉄のカギ	鐵鑰匙
CB	90	絵図面	平面圖
CA	91	大カナヅチ	大鍾子
C9	92	かみなり玉	雷玉
C8	93	ねずみカギ	老鼠鑰匙
C7	94	さる酒	猴酒
C6	95	氷の鏡	冰鏡
C5	96	脱出のカギ	脱出鑰匙
C4	97	島ぬけカギ	島脱鑰匙
C3	98	黄金	黄金

$C012	$C098	法術名	$C012	$C098	法術名	$C012	$C098	法術名
AA	B1	粉火	9F	BC	雲切	93	C8	逃水
A9	B2	火天	9E	BD	禁印	92	C9	春光
A8	B3	神炎	9D	BE	禁咒	91	CA	冰竜
A7	B4	雷光	9C	BF	雲海	90	CB	雨竜
A6	B5	迅雷	9B	C0	淡雲	8F	CC	凍竜
A5	B6	天雷	9A	C1	若草	8E	CD	風蛇
A4	B7	月寢	99	C2	息吹	8D	CE	火蛇
A3	B8	星寢	98	C3	有明	8C	CF	石蛇
A2	B9	落花	97	C4	影衣	8B	D0	春風
A1	BA	落葉	96	C5	涼風	8A	D1	花壁
A0	BB	泥虫	95	C6	清水	89	D2	雪解

我們以$00～$FF數據輸入至$C098位址內，而得出遊戲中的各種道具資料，由於我們目前的修改基準是在僅只動到金錢位址上而已，因此得$C012對照出來數據。在遊戲的過程中若要臨時加入或修改時，則$C012位址內的值是有所變動，有時可能也要同時改變$C013位址內的值，我們可以確定的是在$C098欄內所代表的物品的數值一定是固定的，那麼要輸入在其他道具位址或法術位址，或者同時出現在許多的位址內，其值也不會有所改變的。

困難之處就是在$C012及$C103內所正確要改變的數值，較正確的改法就是將你欲修改位址內的數值先加回到$C012的位址內，得出其原值(當然此時受許多因素影響，不會再是$59)，然後再依你所要的物品數值填入，然後將原值減去此數值，並判斷是否有補數來決定$C103要不要減1，將修改後的再放回$C012位址內，如此步驟即可正確地修改成功。

位址範圍	位址所代表的意義
$C012～$C013	數據核對值
$C016～$C01F	遊戲檔案名稱
$C020～$C021	自來也目前的生命值
$C022～$C023	自來也目前的技
$C024～$C025	自來也原先的生命值
$C026～$C027	自來也原先的技
$C028	自來也目前的段位
$C029～$C02B	自來也目前的德
$C02C～$C02E	自來也下一升段所需的德
$C02F～$C030	自來也的攻擊力
$C031～$C032	自來也的守備力
$C033～$C034	自來也的敏捷度
$C036～$C037	大蛇丸目前的生命值
$C038～$C039	大蛇丸目前的技
$C03A～$C03B	大蛇丸原先的生命值
$C03C～$C03D	大蛇丸原先的技
$C03E	大蛇丸的段位
$C03F～$C041	大蛇丸目前的德
$C042～$C044	大蛇丸下一升段所需的德
$C045～$C046	大蛇丸的攻擊力
$C047～$C048	大蛇丸的守備力
$C049～$C04A	大蛇丸的敏捷度
$C04C～$C04D	綱手目前的生命值

位址範圍	位址所代表的意義
$C04E～$C04F	綱手目前的技
$C050～$C051	綱手原先的生命值
$C052～$C053	綱手原先的技
$C054	綱手的段位
$C055～$C057	綱手目前的德
$C058～$C05A	綱手下一升段所需的德
$C05B～$C05C	綱手的攻擊力
$C05D～$C05E	綱手的守備力
$C05F～$C060	綱手的捷敏度
$C062～$C063	擁有的金錢數
$C068	特定對象所代表位址
$C08E	要聽談話與否的選擇
$C093～$C094	保管處內的金錢數
$C098～$C0A0	自來也的道具欄
$C0A1～$C0A9	自來也的法術欄
$C0AA～$C0B2	大蛇丸的道具欄
$C0B3～$C0BB	大蛇丸的法術欄
$C0BC～$C0C4	綱手的道具欄
$C0FC～$C11B	保管處內的法術欄
$C11D	講話速度的快慢選擇
$C11E	行走的方式選擇
$C126～$C127	記錄方向的變動值
$C133～$C134	記錄方向的變動值

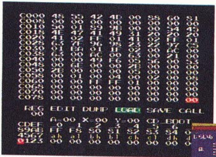
較基本的位址內容提供給讀者，希望讀者能更加挖掘出其他的位址功能，追求尋寶的樂趣就在你眼前！



◀在遊戲中可隨時任意修改道具。



◀把道具、裝備換成最強的，真過癮！



◀經過電腦的升段之後，原先在$C029～$C02B內的值也替我們改成了$7F，$96，$98 換算成十進位爲9999999，已達到最大的段位($63)99，及最多的德數了！



▶一鼓作氣地提昇了許多的自來也的狀況，那麼其他夥伴是否也能夠依此方法，修改成功呢？

也許你在修改的開頭會遭遇失敗，或者對機器語言上的數字不敢領教，但你只要抱定一次只要修改一小步的心態去累積成功的經驗，那麼你會漸漸發覺到上表的數字是有感情的，它正述訴著它的奧妙精華，在此中任何一項的改變奇想都屬於你個人開發出來的密技，別人絶無法與你雷同，你是否能禁得起此誘惑，而不加於理會呢？

此篇迫力十足的密碼修改，已經過本社編輯部數次的測試，在途中我們也已成功地將主角三人成功地皆修改成99段，由原先須歷經三天才能過關的時間也縮短成至24小時內，在重新地重頭至尾的遊玩中，我們又享受到另一風味樂趣，或許遊戲當中受故事所影響，不得不再將段位改小一點以求敵人快速地解決我們(？)，當然這也是一種有趣的遭遇。

我們介紹了如何修改的方法及原因，但仍屬最基本的，以第一組的記錄而言，它的記錄位址範圍爲$C010～$C15F，這當中仍留有相當多未知的位址等待你的探索、突破。

PC超級秘技222種

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出 版 者：華鍵出版社
發　　行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編　　譯：本社編輯部
總 經 銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：〇五四八四五〇二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電　　話：三－三二五五一六
每本定價一二〇元

PC超級秘技 222種



（附錄：天外魔境）

密碼完全解析

定價 120元

AAP008-08-89120-1 SWL BX3(C) PA88-00

華泰書店

L310430-00 • M295395-00-00